昭和63年1月10日発行（毎月1回10日発行）第2巻第1号（通巻10号）昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXマークはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊 MSX・FAN

お年玉スペシャル
ハート
プレゼント

●NEW
ウルティマⅣ 太陽の神殿
ドラゴンクエストⅡ
ウィザードリィ
ラ・フェール
リバイバー
死霊戦線
軍人将棋

●LIST
ゲーム
プログラム10本

●ATTACK
メガROM版
ザナドゥ
ハイドライド3
シャロム/うる星やつら/天国よいとこ

特別付録
●秘情報満載
ゲーム十字軍
ゲームのぞき穴
スペシャル

1988 JANUARY 01
390YEN

SONY

ディスクがついた。

オドロキの
FDD内蔵
54,800円!

■大容量の3.5インチFDD内蔵。■スピコン、連射ターボ、ポーズ機能で、勝つためのパワーアップ。
■かな、CAPロック等の集中インジケーター。■10キー付き、JIS配列キーボード。■パソコンの勉強もできるBASIC解説書付き。

比じゃないぜ、ディスク付き。**F1XD** 新発売

HB-F1XD　54,800円

HiT BiT

そして、
もうひとつ、スゴイヤツ。

- 毎秒24発もOK／勝つための連射機能
- スピードコントロール機能
- すばやく動け！カーソルジョイスティク付き

新発売
HB-F1II　29,800円

F1XDの発売を待っていた!
あの話題の人気ゲームがMSX2ディスク版で続々登場

イース

6冊の古文書にかくされた
イースの秘密とは…
RPGの新しい時代をひらく
人気ゲーム　© FALCOM
新発売　¥7,800

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー(株)カタログ MF 係へお申し込み下さい　● MSX はアスキーの商標です

MSX2

ツイてりゃ「イース」

運がよけりゃ「イース」がなんと4,000名に当る!
(期間10月21日～12月31日)

F1XD発売記念!F1XDをお買い上げの方4,000名に話題のRPG「イース」が当る!

F1XDについているご愛用者カードを送ってください。毎週毎週抽せんで期間中合計4,000名にプレゼント。
さらに、外れた方にはもれなく「イース」オリジナルステッカーをさしあげます。くわしくは店頭でおたずねください。

「イース」プレゼントキャンペーン

誰よりも早く「イース」に会いたいキミが選ぶのは、これだ!!

GALFORCE ETERNAL STORY
ガルフォース「創世の序曲」
宇宙の歴史と運命に揺れる7人の少女達の、・アドベンチャー
©SCAPTRUST
新発売 ¥6,800

J·E·S·U·S
ジーザス
ハレー彗星の謎に、リアルグラフィックで迫る!ムービーアドベンチャーゲーム
©ENIX
新発売 ¥7,800

信長の野望 全·国·版
信長の野望 全·国·版
歴史に忠実に、戦国乱世をゲーム化 キミは天下統一できるか
©KOEI CO.,LTD
新発売 ¥8,800

三國志
三国志
シミュレーション·ウォーゲーム、話題の興奮傑作 中国全土を制する英雄は誰だ
©KOEI CO.,LTD
新発売 ¥12,800

SONY

待ったぜ、イース!

「イース」をやらなきゃ、1987年は終わらない。RPGの歴史を書きかえた新感覚巨篇「イース」。
待望のMSX2ディスク版、オドロキのスケールでいよいよ12月10日発売!

MSX2版「イース」
いよいよ
12月10日
発売!!

イース

6冊の古文書にかくされた「イース」の謎とは何か。最新のグラフィクス、迫力のサウンド。日本ファルコムが総力をあげて技術の限界に挑んだ、完全ニュー・オリジナル大作。大反響の「PC-88版」もオドロク驚異のMSX2版——キミよ、ゾンブンに夢にひたれ!

全面描きおろしの新画面、新録音のクリアサウンド。迫力500%増だ!

MSX2ソフトの情報量、技術力をギリギリまで使いきった恐るべきゲーム。すべてが未体験だ!

2DD MSX2
©FALCOM
(64K以上、V-RAM128K)
HBJ-G062D
¥7,800

比じゃないぜ、ディスク付き

F1XD

HB-F1XD
54,800円
新発売

MSX2 HiT BiT

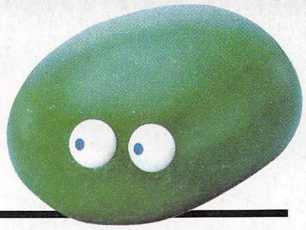
ディスクがついて、
なんと54,800円!
しかも今なら「イース」が
4,000名様に当る!

毎週毎週、ゾクゾク発送中。「イース」をやるなら、
ひとつ上のマシンでなけりゃ。F1XDだ!

■大容量の3.5インチFDD内蔵。■スピコン、連射ターボ、ポーズ機能で、勝つためのパワーアップ。■かな、CAPロック等の集中インジケーター。■10キー付き、JIS配列キーボード。■パソコンの勉強もできるBASIC解説書付き。

● MSX はアスキーの商標です。● MSX2 のソフトは MSX2 のパソコンシステムでお楽しみ下さい。

MSX・FAN 1月号 1988 JANUARY CONTENTS



FAN ATTACK

シリーズ完結編の数々の秘密にグーンと迫る

ハイドライド3 — 6

すべてのMSXユーザーに向けて放たれた！

メガROM版 **ザナドゥ** — 14

チェルシー姫を救い出し国の平和を守れ！

シャロム 魔城伝説 完結編 — 22

役だつヒントを特大面堂邸マップに凝縮

うる星やつら — 26

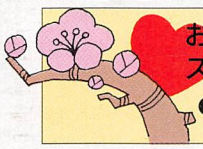
死んでみなきゃわからない現世のありがたさ

天国よいとこ — 30

かしこくなれて、さらにむちゃくちゃ得をする

FAN♪FAN♪BOX♪ — 34

●MSX2のかしこい買い方……ほか



お年玉スペシャル **ハートプレゼント**

●各社のMSX2 新製品などなど豪華プレゼント

詳しくは39ページ

年末年始はリンクスで大さわぎ

THE LINKS INFORMATION PAGE — 78

FAN STRATEGY

三国志 189年中に董卓を滅亡させる！ など — 73

信長の野望【全国版】兵糧攻め — 76

FAN NEWS

どっぷりとハマリたい人生論RPG **ウルティマⅣ** — 108

謎が謎を呼びまた謎を呼ぶ古代遺跡AVG **太陽の神殿** — 110

ファミコンからそのまま移植のMSX版！ **ドラゴンクエストⅡ** — 112

シミュレーション性の高い迷宮型RPG **ウィザードリィ#1** — 113

街に何が起きたのか？ミステリーARPG **死霊戦線** — 114

洞察力を働かせて、敵の陣地を征服せよ！ **軍人将棋** — 115

ヨーロッパ発、MSXオリジナルAVG **ラ・フェール** — 116

生活感あふれるリアルタイムAVG **リバイバー** — 117

プログラムだって年末年始攻勢だ！

ファンダム — 41

●SIDE-α/PURE STAR/だるまさんがころんだ/ういすぷ/MSXキャラクタエディタ/LINE SOCCER/パズレルタイムルS/BIG STATUE/ロンリー・ピンポン/パソコンダービー

MSXの音楽とサウンド — 70

Q&Aボックス — 72

超新作ソフト紹介

COMING SOON — 118

ドラゴンバスター／忍者くん〜阿修羅の章／プロ野球FAN／ANDOROGYNUS／プロ野球激突！／ペナントレースほか

読者アンケート 最新ゲームソフト80本プレゼント — 80

FAN VOICE ●ザイン・ソフト社長 宮本 隆博氏 — 124

特別付録

ゲーム十字軍

ゲームのぞき穴スペシャル

●31種類のゲームのウル技52本!!

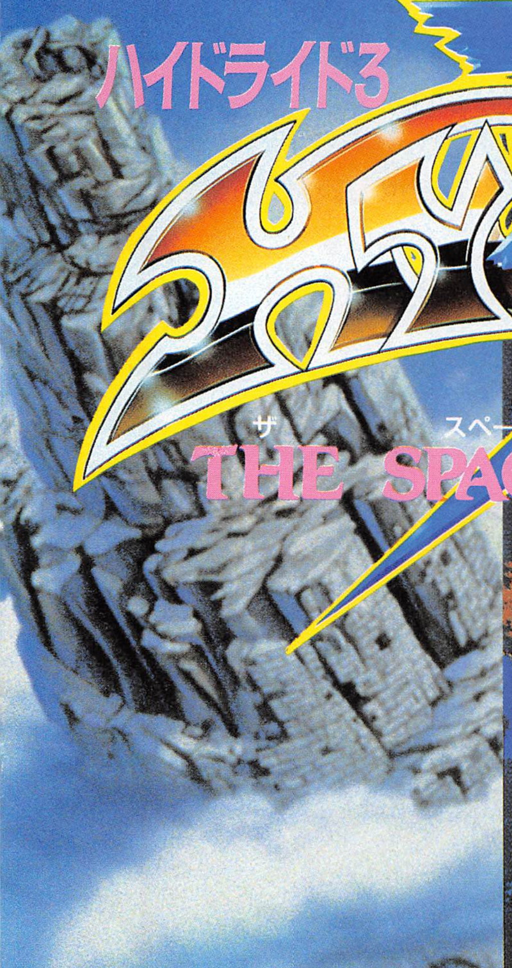
☎03-431-1627 読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、左の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。(12月26日から1月5日まで編集部は、お休みとなります。)

表紙撮影・萩原脩

フェアリーランドになにが起きたのか？
数々の謎を解き明かせ！

FAN ATTACK

ハイドライド3 THE SPACE MEMORIES（ザ・スペース・メモリーズ）



話題のアクティブロールプレイングゲーム『ハイドライド3』の秘密にせまる徹底研究。ゲーム前半部分のマップも載せてドーンと見せちゃいます。

T&Eソフト
☎052-773-7770
12月中旬発売予定

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
セーブ機能	PAC/テープ
価格	7,800円

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	64K
セーブ機能	PAC/テープ
価格	7,800円

※PACはパナアミューズメントパックのことです。

©T&E SOFT

※この記事で使用している画面写真はMSX2版のものです

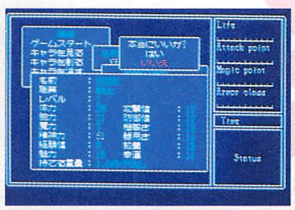
会話中

「最近は妖精たちの姿を見かけないのぉ。」

周囲の変化を調査に出かけよう!

このゲームには時間と重さの観念、職業の選択があって大きくゲームに関わってくる。職業の選択についていえば「強盗」を選ぶと体力などが高いのではじめは楽だが、魔力が上がりにくいためあとで苦しい。「戦士」を選ぶとステータスのバランスが良いのでやりやすいという具合だ。

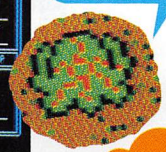
スタート時には最終目的がわからないから森の街で装備をそろえて地上を歩いてみよう。ただし「ジェリー」を倒して経験値をかせぐこともお忘れなく。「食人樹」とよく似た「樹木の精」は精神力が下がるので倒さないように。



キャラクタ創り。ステータスにもいろいろな項目があるのだ

「怪物」という不思議な隠れ職業(?)もある。めったになれない

まずはジェリー



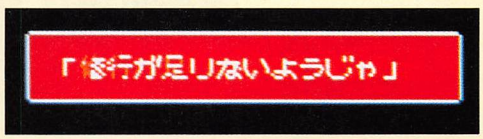
まず最初は「ジェリー」で経験値をかせごう。「森の街」の近くで戦えば安心

なにはなくとも経験値

RPGとつけば必ずあるのが経験値かせぎだ。『ハイドライド3』も、例にもれず、経験値を上げることはとても重要だ。経験値が足りないと「聖なる寺院」で下の写真のように追い返されるぞ。

倒しごろでしょ!

まとめていくらの「ジェリー」くん。お得ですハイ



会話中

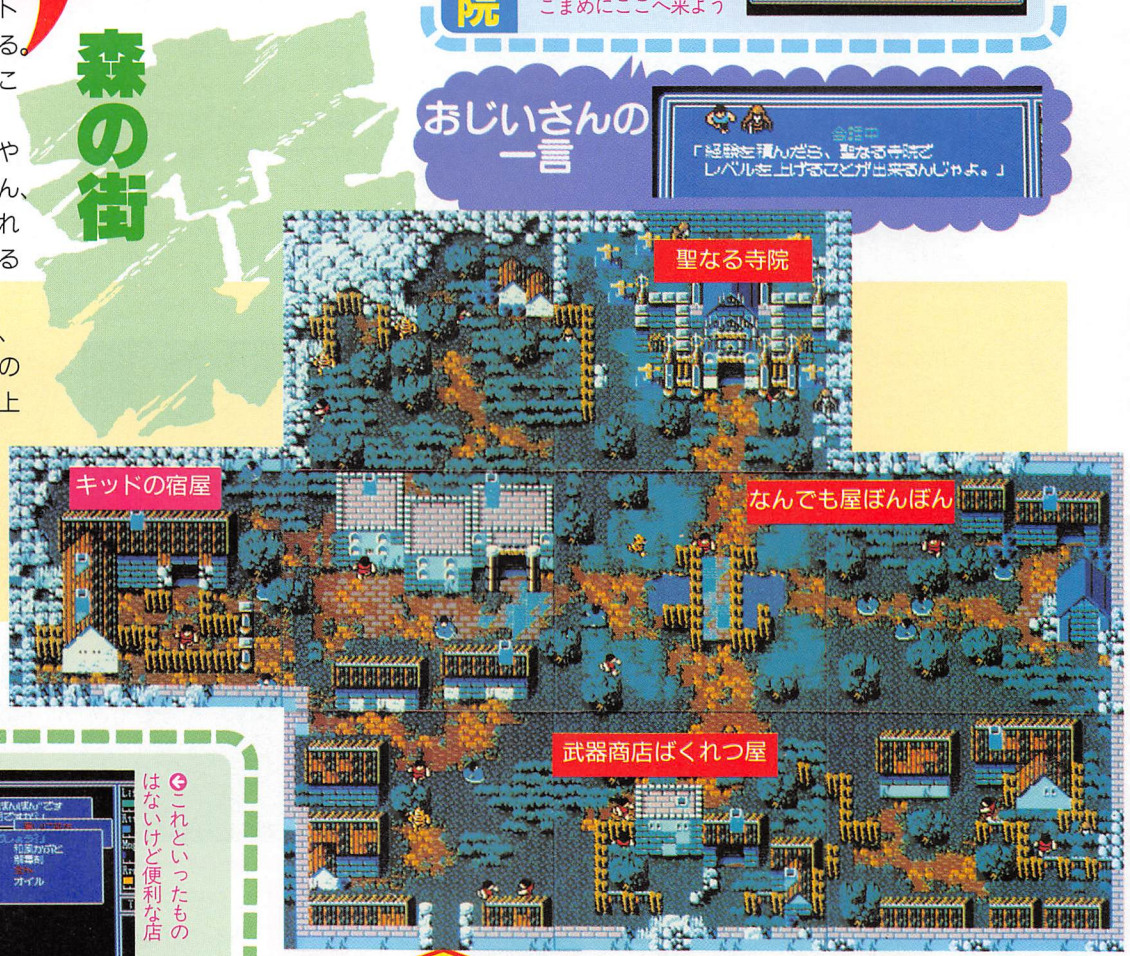
「道具の持ち過ぎは自らの破滅を招くぞ。」

装備の重さが大きく関係してくる

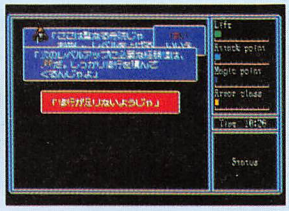
ここが『森の街』。スタート地点の穴に入るとここに来る。まず最初にお世話になるところだぞ。

ここには「なんでも屋」や「武器商店」「宿屋」はもちろん、経験値をレベルに換えてくれるという「聖なる寺院」があるのだ。

最初に装備を買うときに、気をつけなければならないのが装備の重さだ。レベルが上がらないうちに重い物を持とうとしても、装備の重さで身動きができなくなってしまう。いろいろ試した結果、最初はスリング(要するにパチンコだね)を装備するのがいいみたいだ。



聖なる寺院



↑経験値がたまったらこまめにここへ来よう

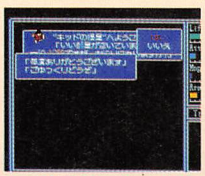
おじいさんの一言

なんでも屋ぼんぼん

これといったものはないけど便利な店

キッドの宿屋

この「キッドの宿屋」のほかにもいっぱい宿屋はあるけど、どれも泊まるとセーブできるという大切なところなのだ。



↑→夜になったらすなおに眠ろう。徹夜をすると防御力が半分まで減ってしまうのだ

武器商店ばくれつ屋

↑最初は離れて攻撃できる飛び道具のほうがいい

スリング

↓これが「スリング」。軽くて威力もけっこうあるパチンコ

「街の隅にある倉庫は、なんだかうす気味悪いよ。」

なにもないような街だけどじつは……

ここは第2の街ともいえる「地下の街」。ここに行く方法は今回は教えてあげられないけど、地上のある場所の下にあるのだ。ハイドライドシリーズで遊んだことのある人ならピンとくるようなところを押したりすれば……。

ここの街ではたいした物は売っていないけれど、それ以上に重要な秘密が隠されている。それはゲームをしてみてからのお楽しみ。とりあえず倉庫にある宝箱を調べてみよう。

「Number 13」はちょっとしたジョーク。こういうジョークはほかにもけっこうあるぞ。

Number 13

ここはキャッチバー。お金をいっぱい取られるけど……

出入口

おじいさんの一言

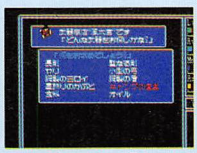
「大きな洞の風には大きな宝箱が沢山入っているんじゃよ。」

倉庫

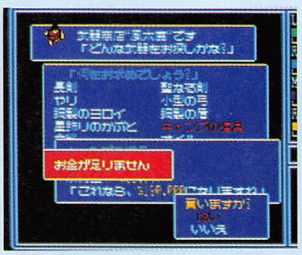
20:00

倉庫の前には衛兵がいて中に入れてくれない。20時になれば衛兵は帰るので夜なら入れる。でもじつは別にも入口が。

武器商店風太郎



お買い得は「小型の弓」。射程距離が長くて便利。「聖なる剣」はあとでぜひほしい



地下ダンジョン

なんとフェアリーランドには「地下の街」だけじゃなくて「地下ダンジョン」まであるのだ。ここではランプとオイルがないと真っ暗、一寸先は闇というわけだ。ランプとオイルがあっても全画面が明るくなるわけじゃなく、自分のまわりだけ丸くスポットライトを浴びたように明るくなる。スポットライトの大きさはオイルの種類で変わる。

地下ダンジョンの中はゴツゴツした迷路がつづく。この中にも秘密が隠されている

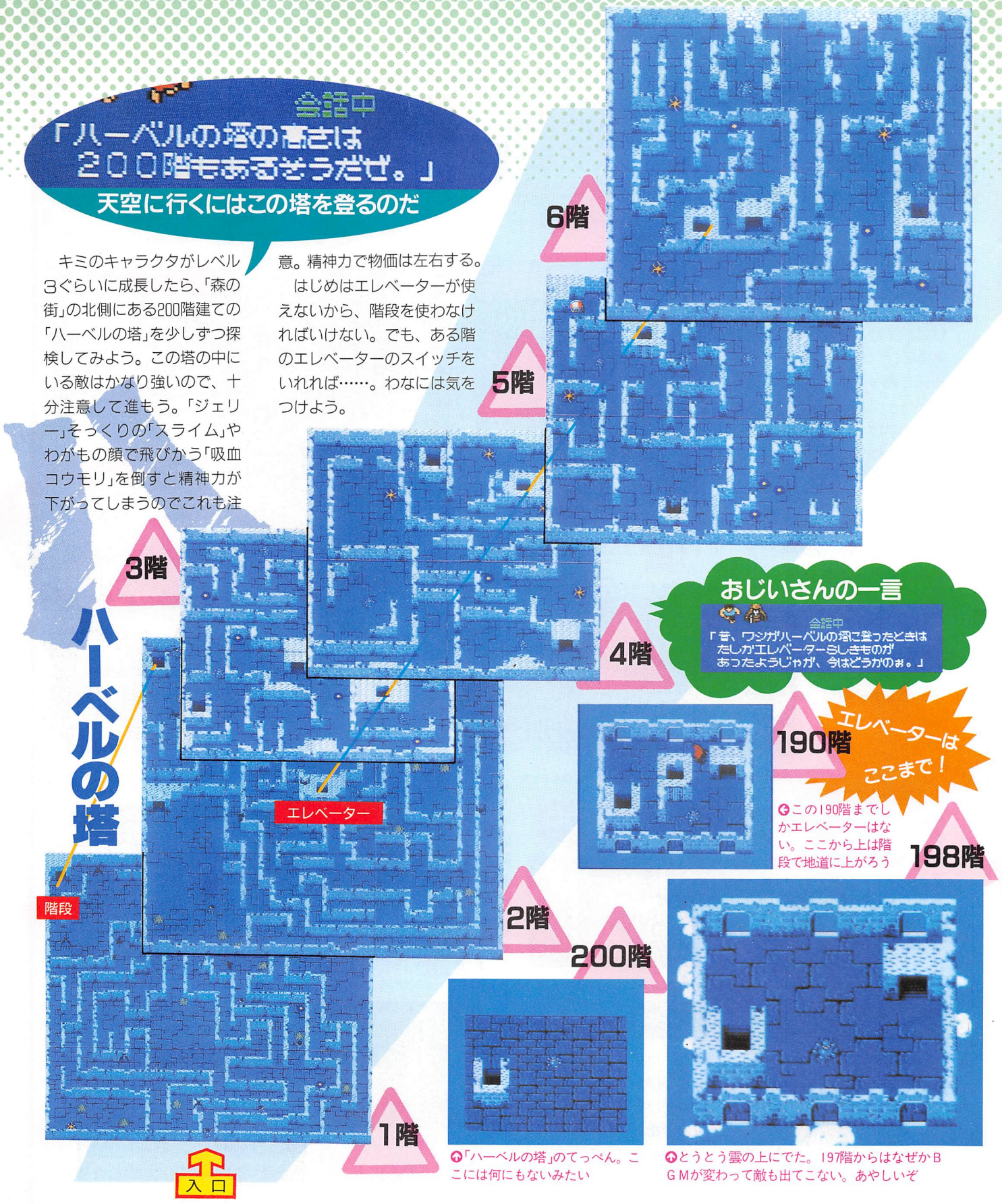
地下ダンジョンの中を歩いてドラゴンの部屋を見つけ出せ

会話中
「ハーベルの塔の高さは
200階もあるそうだぜ。」

天空に行くにはこの塔を登るのだ

キミのキャラクタがレベル3ぐらいに成長したら、「森の街」の北側にある200階建ての「ハーベルの塔」を少しずつ探検してみよう。この塔の中にいる敵はかなり強いので、十分注意して進もう。「ジェリー」そっくりの「スライム」やわがもの顔で飛びかう「吸血コウモリ」を倒すと精神力が下がってしまうのでこれも注意。精神力で物価は左右する。

はじめはエレベーターが使えないから、階段を使わなければいけない。でも、ある階のエレベーターのスイッチをいれれば……。わなには気をつけよう。



おじいさんの一言

会話中
「昔、ワシがハーベルの塔に登ったときは
たしかエレベーターらしきものが
あったようじゃが、今はどうかのぉ。」

エレベーターはここまで！

この190階までしかエレベーターはない。ここから上は階段で地道に上がろう

「ハーベルの塔」のてっぺん。ここには何にもないみたい

とうとう雲の上にでた。197階からはなぜかBGMが変わって敵も出てこない。あやしいぞ

会話中
「空の上に街があるなんて
誰だって信じるわけがないよな。」

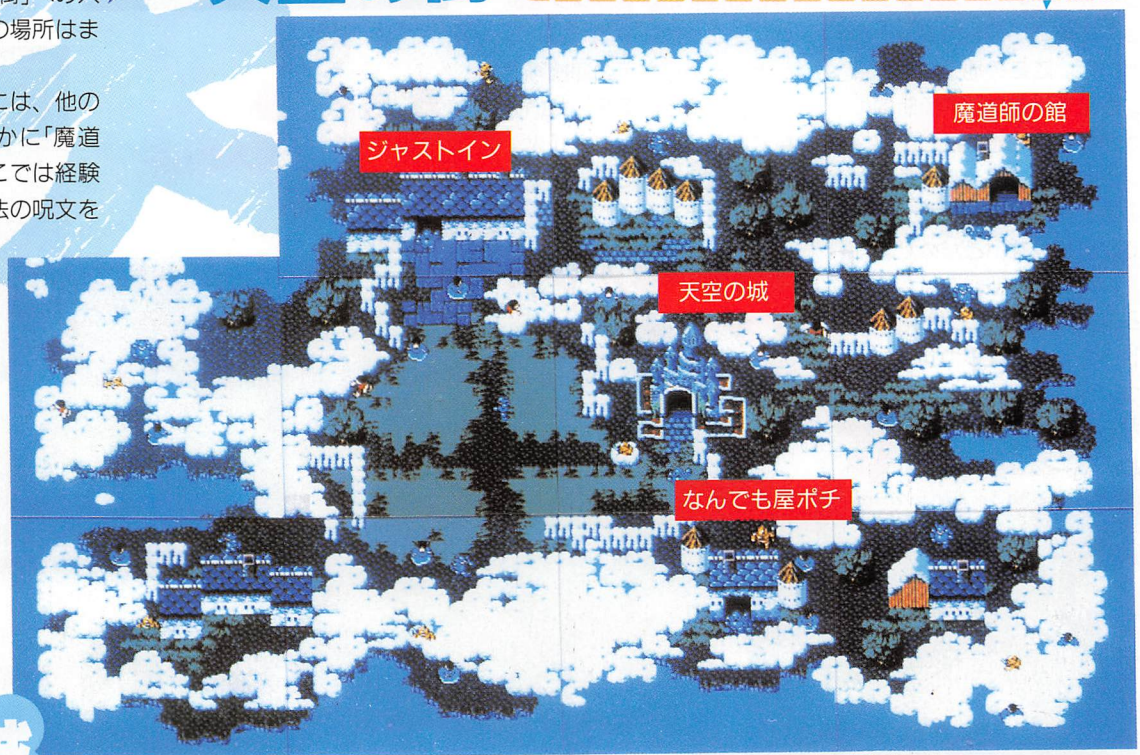
ここは天空の街。どこの上だろう

天空の街

「ハーベルの塔」を登っていくと途中に「天空の街」への入口がある。でもこの場所はまだ秘密。

この「天空の街」には、他の街にあるお店のほかに「魔道師の館」がある。ここでは経験値とひきかえに魔法の呪文を教えてくれる。呪文は12種類ほどあって、これを使わないと中盤からはきつくなるぞ。

「天空の街」のもう1つのポイントは「天空の城」だ。今まで行けなかったあるところへ行けるようになる。ただし「雲の石」が必要だ。

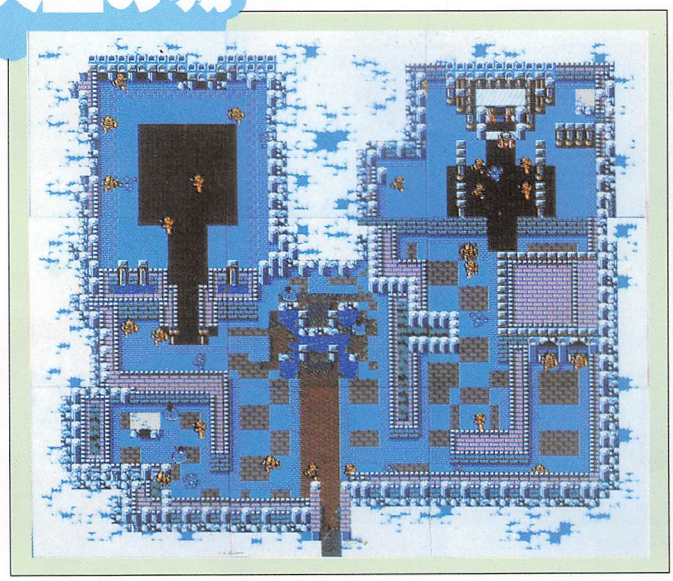


魔道師の館

経験値で魔法の呪文を教えてもらおう。「移動」の呪文くらいまでは覚えておきたい

呪文を習おう!!

天空の城

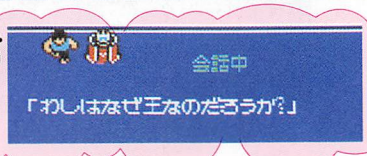


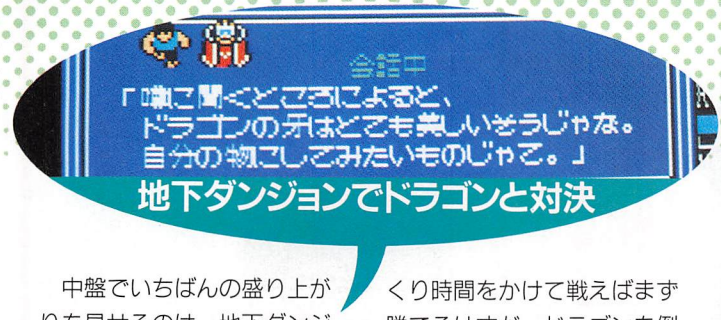
なんでも屋ポチ

さすがに「天空の街」には珍しいものが多い。「ソーマの杯」なんてどっかで聞いたなあ

王様だって一言

ここの人はみんなのんきだ。天空は平和すぎるみたい。でも気前はいいぞ



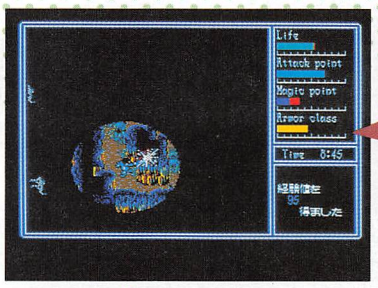


地下ダンジョンでドラゴンと対決

中盤でいちばんの盛り上がりを見せるのは、地下ダンジョンの中にいるドラゴンとの戦いだ。ここの地下ダンジョンを見つけるにはそう時間はかからないと思うけど、ダンジョンの中は真っ暗で危険なのでレベルがしっかり上がってからじゃないとだめだ。

ドラゴンの部屋を見つけたら緊張してドラゴンと対決。ドラゴンの首を1つずつ武器で攻撃しつつ口から吐いてくる炎をかわそう。あせらずゆっくり時間をかけて戦えばまず勝てるはずだ。ドラゴンを倒せばそこには……。

というわけで下の連続写真でドラゴンとの緊張の戦いを見てほしい。ドラゴンが火を吐く前の一瞬に口を攻撃するのは冷汗ものだ。



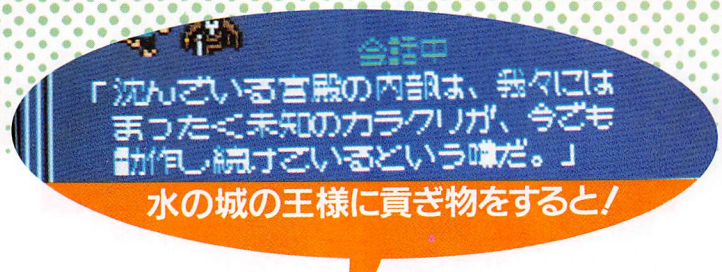
地下ダンジョンはスポット照明

地下ダンジョンではスポットライトをあびてスターのよう？　敵はライトの外でも見えるのでうまくさけよう

ドラゴンとの対決

ドラゴンを倒したあとは宝箱が出てくる。さて中身のほうは

とどめの一撃



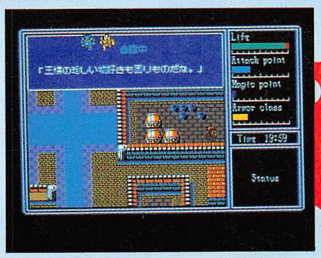
水の城の王様に貢ぎ物をすると!

「あれ/　どうやって入ったのー」って言いたくなる人もいるかもしれないけど、ここが「水の城」。

ここへの来かたは前のページで見つけてほしい。ほかの謎にもいえることだけど、街や城の中の人と会話してヒントを見つけるのが、このゲームでの謎解きのコツだ。

この「水の城」では王様の一言に注目。ちょっとわがままな王様だけど、王様の言うとおりにすればきっといいことがあるはずだ。それからつぎにここへ来るために、応接室でお休み(?)しなきゃ。

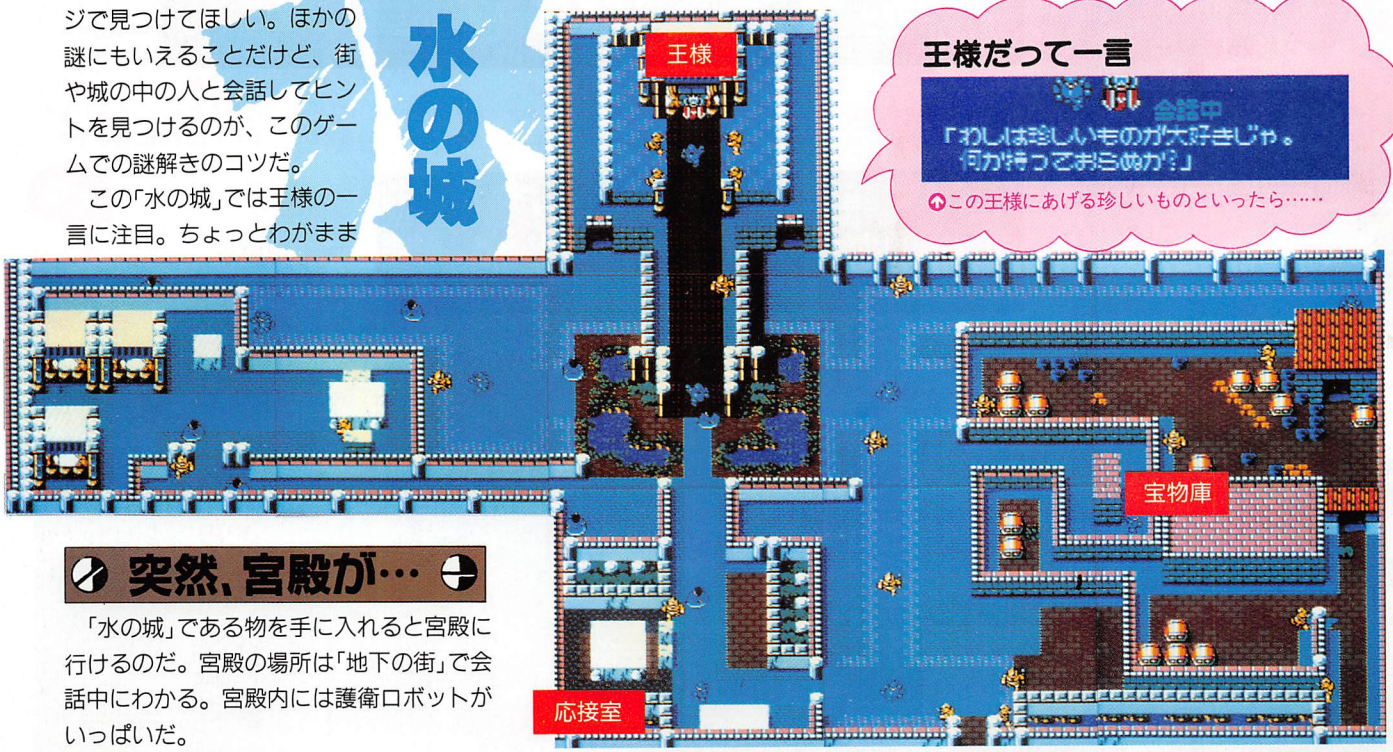
宝物庫



王様の宝物庫には宝箱がいっぱい。「由美ちゃん人形」なんて冗談のアイテムもある

持ってけドロボー!

水の城



王様だって一言

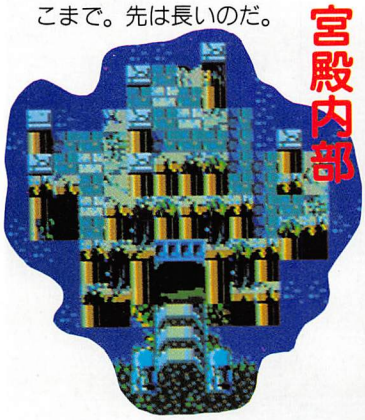
この王様にあげる珍しいものといったら……

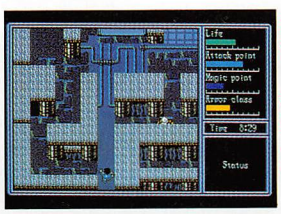
突然、宮殿が…

「水の城」である物を手に入れると宮殿に行けるのだ。宮殿の場所は「地下の街」で会話中にわかる。宮殿内には護衛ロボットがいっぱいだ。

ゲームはまだまだつづくけど、今回はここまで。先は長いのだ。

宮殿内部





宮殿に入ったところ。ロボットがいっぱい

護衛ロボットの動きはとてつもなく速い

MSX版だってこんなにキレイ

MSX版の画面だ。キャラクタが白黒な以外はもうしぶんないできで、内容のほうは全然変わらない

MSX版オマケ情報

MSX2版中心に紹介してきたのでMSX版の写真を5点オマケで掲載。MSX2版は画面切り換えだけどMSX版は画面移動のときにスクロールしてくれるし、ゲームの進行もよりスピーディーで決してMSX2版に負けていないぞ。

FAN-ATTACK

内容も新たにMSXユーザーに向けて放たれたアクションRPG!

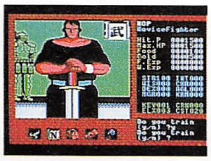
メガROM

Mファンの5月号から3回連載した『ザナドゥ』とは違う。ゲームの中身が少し変わった。そしてなんといっても、メガROMだから速い、S—RAMだから便利、MSXのRAM8KだからMSXユーザーならだれでもプレイできるのだ!

王様に会って旅立ちのあいさつをするとゲームが始まる。キャラは、王様からトレーニングに必要なCST(クレスト)を30授かる。プラスしてフードを100、ゴールドを500、キーを1個、エリクサー(復活のクスリ)を3つ、そして基本的な武具といくつかのマジックアイテムをもらえるのだ

トレーニンググラウンドでキャラ作り

キャラ作りはクレストの使い方で決まる。クレストを使ってトレーニングする特性は、①ストレングス、②インテリジェンス、③ウィズダム、④デクスタリティ、⑤アジリティ、⑥カリスマ、⑦マジックレジスタンス、の7つ。このうち



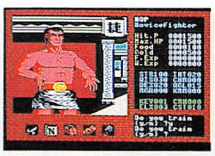
STR(ストレングス：武器による攻撃力)。50以上ないとつらい

INT(インテリジェンス：魔法による攻撃力)。30くらいでもOK

WIS(ウィズダム：マジックアイテムの効力)。30くらいは必要

お城の下にある謎のアイテムショップ。ここでは15ページのリストのようなマジックアイテムが売買できる。いままではレベル1に行くまえにしか入れなかったが、これからは有効に活用できる

DEX(デクスタリティ 宝箱を開ける能力)。10でも一応はあけられる



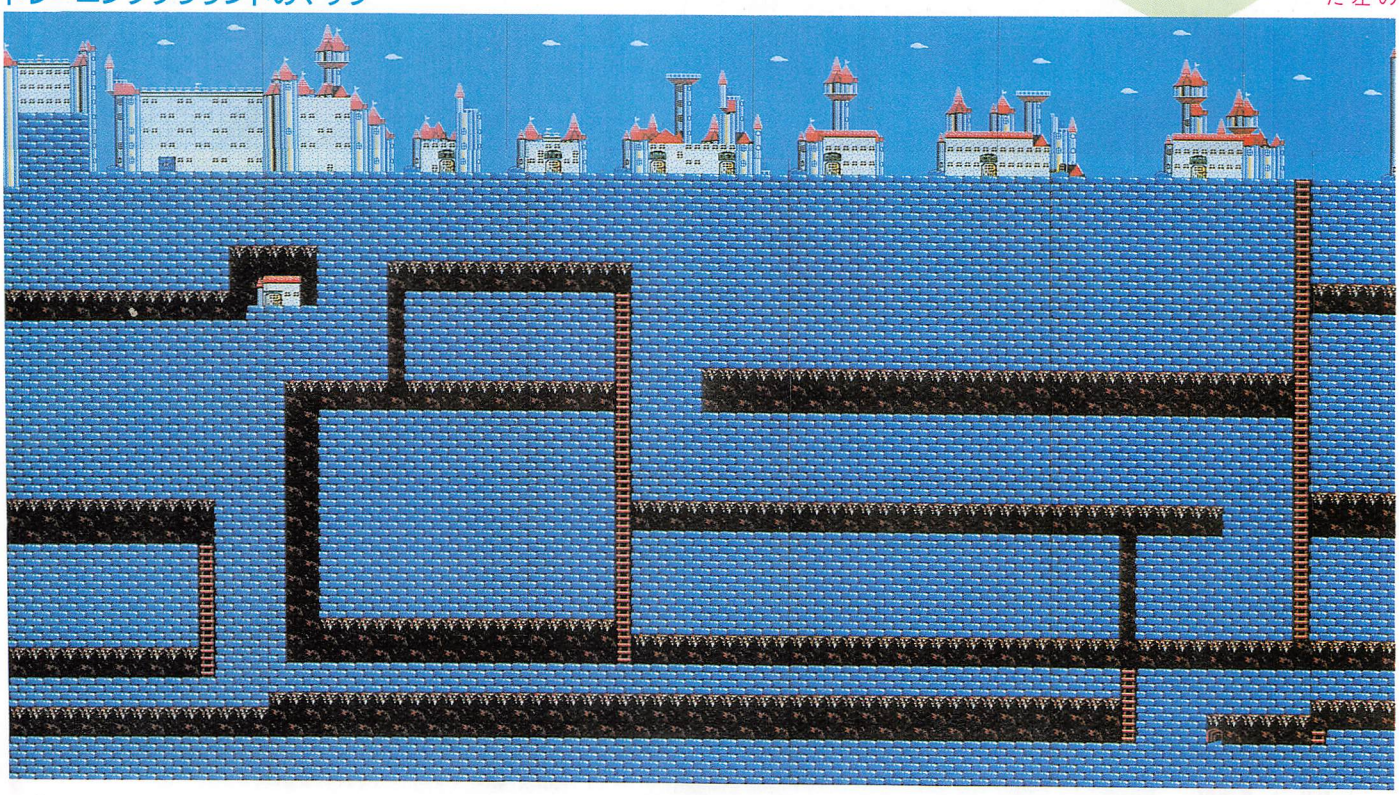
AGL(アジリティ：モンスターに対する動く速さ)。30以上がいい

CHR(カリスマ：魅力)ショップでの買い物に影響する。50以上必要

注意

写真に注目。マップの右端はブロック下の左端につながっているのだ

トレーニンググラウンドのマップ



©日本ファルコム

版 XANADU（ザナドゥ）

日本ファルコム㈱
☎0425-27-6501
発売中

媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX　MSX2
RAM	8K
セーブ機能	内蔵S-RAM/テープ
価　格	7,800円

ち⑦はトレーニング不用。

①〜⑥は左ページ写真下の意味を読んでから、プレイヤーの好みでトレーニングする。

グラフィックでアイテム表示

いままでは装着しているアイテムの名前が文字で表示されているだけだったが、メガROM版では画面の下のほうにグラフィックで表示されるようになった。これで戦闘シーンでも何を装着しているか確認できるようになった。アイテムの名前とグラフィックの対応、マジックアイテムの効果は表のとおりだ。

●マジックアイテム ①

Spectacles	スペクタクルス。戦闘シーンや塔のなかで使うと、モンスターの持っているアイテムなどのデータがわかる
Red Potion	レッドポーション。キャラの受けたダメージを回復させる。戦闘シーンでも使えるし、使うほど効果が上がる
Lamp	ランプ。塔のなかを明るくする。使わないとモンスターとアイテムしか見えないのだ。効力は塔を出るまで続く
Black Onyx	ブラックオニキス。Ⅰレベル上の洞窟にワープする。使った位置とワープ先の位置は同じ座標になる
Fire Crystal	ファイアークリスタル。Ⅰレベル下の洞窟にワープする。レベルⅠで使うとトレーニンググラウンドにもどる
Mattock	マトック。キャラが向いている方向の斜め下の青いレンガのブロックを掘ってとおれるようにする
Hourglass	アワーグラス。一定時間デカキャラ以外のモンスターの動きを完全に止める。使うごとに持続時間が長くなる
Winged-boots	ウイングドブーツ。一定時間重力を無視して歩ける。使うごとに持続時間が長くなる。買ってでも持っていたい
Mantle	マント。一定時間、洞窟にあるチェック模様のブロック以外を通り抜けられる。使うごとに持続時間が長くなる
Demons Ring	デーモンズリング。一定時間キャラの姿を透明にして敵からの攻撃を受けなくする。使うごとに効力延長
Balance	バランス。使ったところにあるすべての宝箱を開ける。デクスタリティの低いキャラには有効だ
Pendant	ペンダント。塔のなかではキャラのいる部屋にあるドアをすべて開ける。洞窟ではケーブのドアを開ける
Candle	キャンドル。一定時間キャラの姿をガイコツにしてモンスターの攻撃を受けなくする。キャラも攻撃できない
Ruby	ルビー。一定時間キャラのストレングスを高くして武器による攻撃力を上げる。使うごとに持続時間が長くなる
Br. Potion	ブラウンポーション。一定時間キャラのインテリジェンスを高くして魔法による攻撃力を上げる
Mirror	ミラー。一定時間キャラのアジリティを上げる。キャラの動きが速くなるというよりモンスターが遅くなる感じ
Bottle	ボトル。一定時間キャラのカリスマを高くする。ショップでのアイテムの価格が安くなる

●ウェポン（武器）

ダガー	Dagger
ショートソード	Short-Sword
スペアー	Spear
ハンドアクス	Hand-Axe
ロングソード	Long-Sword
バトルアクス	Battle-Axe
ブロードソード	Broad-Sword
モーニングスター	Morning-Star
ランス	Lance
ハルバード	Halberd
バトルアクス	+2 Battle Axe
ジャイアントスレイヤー	Giant-Slayer
ラックブレード	Luck-Blade
ムラサメブレード	Murasame-Blade
ディスラプトメイス	Disrupt-Mace
ボーパルウェポン	Vorpal-Weapon
ドラゴンスレイヤー	Dragon-Slayer

●マジック（魔法）

ニードル	Needle
ディグニードル	Deg-Needle
ミター	Mittar
デルージ	Deluge
ファイアー	Fire
ディグミター	Deg-Mittar
サンダー	Thunder
ポイゾン	Poison
ディグデルージ	Deg-Deluge
ディグファイアー	Deg-Fire
コリューション	Corrosion
ディグサンダー	Deg-Thunder
ティルト	Tilte
ディグポイゾン	Deg-Poison
ディグコリューション	Deg-Corrosion
ディグティルト	Deg-Tilte
デス	Death

●アーマー（鎧）

クロス	Cloth
レザーアーマー	Leather-Armor
パデッドメイル	Padded-Mail
スチューデッドメイル	Studded-Mail
リングメイル	Ring-Mail
スケールアーマー	Scale-Armor
チェインメイル	Chain-Mail
スプリントメイル	Splint-Mail
バンデッドアーマー	Banded-Armor
ハーフプレート	Half-Plate
フルプレート	Full-Plate
レザー	+2 Leather
リフレクス	Reflex
リングメイル	+2 Ring-Mail
フルプレート	+2 Full-Plate
リフレクス	+2 Reflex
バトルスーツ	Battle-Suits

●シールド（盾）

グローブ	Gloves
スモールシールド	Small-Shield
ラージシールド	Large-Shield
スモールシールド	+1 Small-Shield
ラージシールド	+1 Large-Shield
スモールシールド	+2 Small-Shield
ラージシールド	+2 Large-Shield
スモールシールド	+3 Small-Shield
ラージシールド	+3 Large-Shield
スモールシールド	+4 Small-Shield
ラージシールド	+4 Large-Shield
スモールシールド	+5 Small-Shield
ラージシールド	+5 Large-Shield
スモールシールド	+6 Small-Shield
ラージシールド	+6 Large-Shield
スモールシールド	+7 Small-Shield
ラージシールド	+7 Large-Shield

レベル1の洞窟で基本テクをマスター

レベル1の洞窟にはアイテムショップを除くすべてのショップ、4つの塔、おまけにワープブロックまである。

ショップは看板付きの建物

まずは8種類のショップとテンプル。看板との対応は、

WEP……ウェポン(武器)。武器を売買している

SCR……スクロール(巻物)。魔法を売買している

ARM……アーマー(鎧)。鎧を売買している

SILD……シールド(盾)。盾を売買している

GILD……ギルド(職人の組合)。ドアを開けるカギを売っている

FOOD……フード(食料)。食料を売っている

HEAL……ヒーラー(治療所)。キャラのダメージを一気に回復させてくれる

INN……イン(宿屋)。キャラのダメージを1GPについて10ずつ回復させてくれる

TEM……テンプル(寺院)。キャラのレベルを上げてくれる。また、ヒットポイントの下2ケタが77のときに入るとヒットポイントの最大値を2000上げてくれる

トラップとワープはここだ

定規を使って(62, 8)～(67, 8)というエリアを探すと、そこがトラップだ。水色のT字型のブロックは、上が歩けて横に通り抜けられるのに、上には行けない。このエリアはT字型ブロックの左右が青いレンガのブロックでふさがれているため、落ちると出られなくなるのだ。

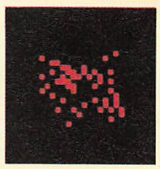
また、(25, 11)と(25, 43)にワープブロックがある。

14ページのトレーニンググラウンドのマップの右下にあるケーブに入ると

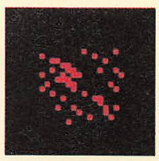
キャラがトンネルを歩いているような感じのアニメが表示されて……

キャラがレベル1の洞窟の左上のあたりに出現する。さあ冒険の始まりだ!

これがワープだ!

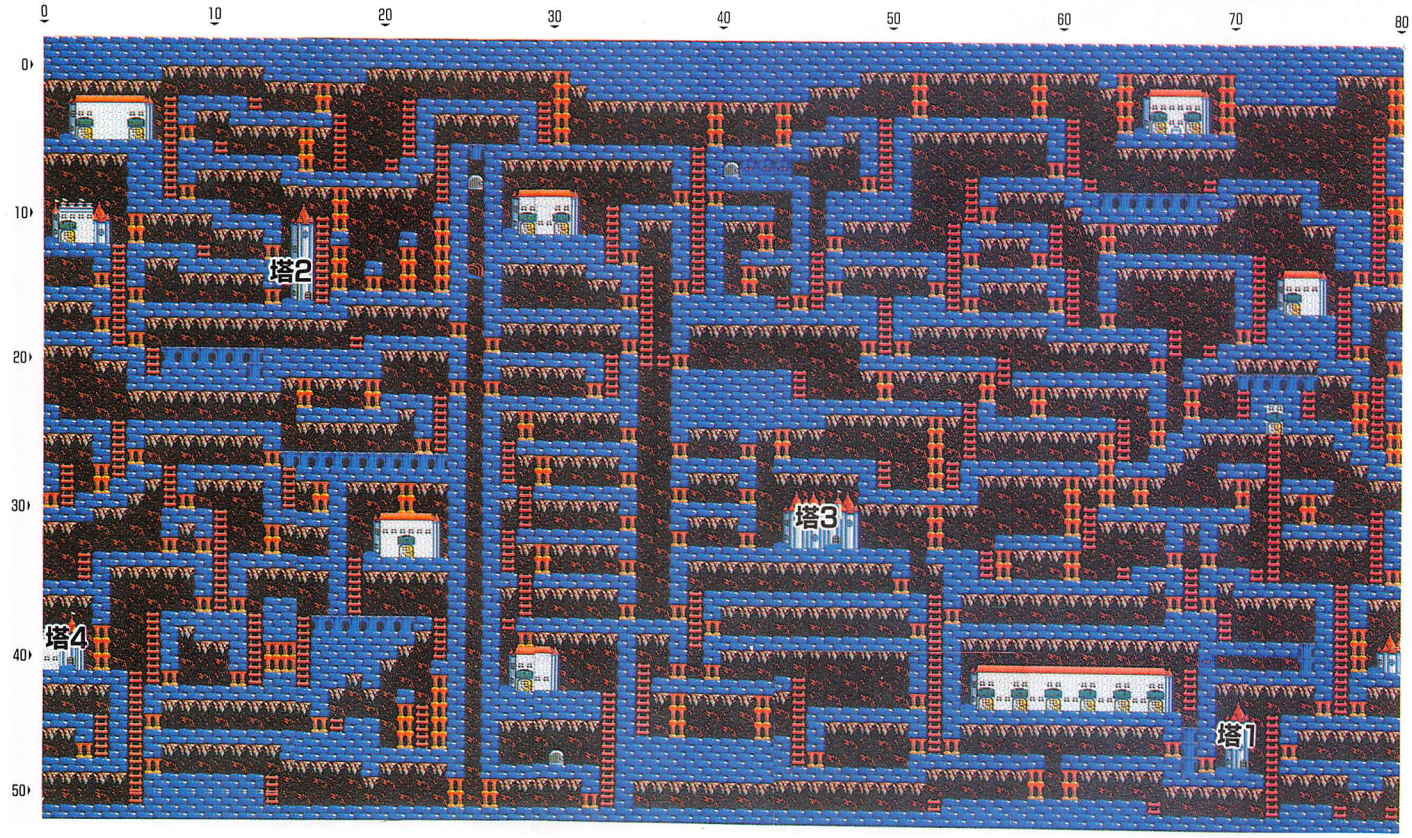


2種類ある背景のブロックのひとつ。ふつうは2つが交互に並んでいる



ワープブロック。上の背景のブロックに似ているが少し違う。キャラが重なるとワープする

■レベル1の洞窟マップ



モンスターにぶつかると戦闘シーンへ

歩いていてモンスターに重なると戦闘シーンになる。倒すと、お金か食料の入った白い宝箱がでる。最後の1匹を武器で倒すとアイテムなどが入った赤い宝箱がでる。

↑レベル1の洞窟に入ったとたんにモンスターが接近してきた……

↑エイヤッとモンスターに重なると戦闘シーンへ。敵はオークジェリーだ！

■マジックアイテム ❷

赤い宝箱や塔のなかにしかない特殊なマジックアイテム(キーはギルドで買える)

Crown	クラウン。全部で4つあり、これをすべて手に入れないと最後の敵、キングドラゴン＝ガルシスが倒せない
Key	キー。ケープのドア以外はすべて開けられる。ドアひとつについて1個消費してしまう。ギルドで買える
Elixir	エリクサー。アウトになった時点からコンティニューできる。使うごとにひとつずつ減る
Mushroom	マッシュルーム。取ったときに使ったことになるので持って歩けない。ヒットポイントの最大値を上げる
Potion	ポーション。取ると痛恨のダメージを受ける毒。ただし、ひとつ取るごとにKRM(カルマ)を5ずつ下げる
Hammer	ハンマー。取ったときに使ったことになるので持って歩けない。ストレングスを10上げる
☆Pendant	白いペンダント。15ページのペンダントとは色で見分ける。インテリジェンスを10上げる
Holy Bible	ホリーバイブル。取ったときに使ったことになるので持ち歩けない。ウイズダムを10上げる
Boots	ブーツ。取ったときに使ったことになるので持ち歩けない。アジリティを5上げる
Gloves	グローブ。盾のグローブとは違い、これを取ったときに手にしていた武器の経験値を10上げる
Rod	ロッド。取ったときに使っていた魔法の経験値を10上げる。新しい魔法を買った直後に取るのがベスト
Crystal	クリスタル。取ったときに使ったことになるので持ち歩けない。マジックレジスタンスを5上げる

モンスターはデータで攻略する！

食料の残りが少ないときは食料を持っているモンスターと戦うとか、キャラより強いモンスターからは逃げる、というくらいの戦略が必要だ。

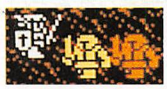
洞窟には下の写真のように8種類のモンスターがいる。写真下のデータはモンスターの性質。キャラと同じようにヒットポイントやストレングスが設定されているのだ。

データによる性質判断

データがモンスターごとに4つずつあるのは、モンスターが1種類について同じところから4グループ出現するため。倒しても、出現する位置から少し離れてからもどると、つぎのグループがいるのだ。

データの数値の意味は、
GRP……グループ構成数
HTP……ヒットポイント
STR……ストレングス
AGL……アジリティ
DFP……ディフェンスポイント(キャラのストレングスより大きいと攻撃不能)
EXP……倒したときに増える経験値
ITEM……赤い宝箱の中身

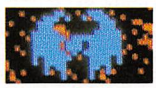
Ares



←アレス。強そうにみえるけどけっこう弱い

GRP 1~3,2~8,4~9,8~9　HTP 300,300,300,300
STR 100,100,100,100　AGL 25,35,45,50
DFP 0,0,0,0　EXP 20,20,20,30
ITEM 30Gold,Red Potion,Red Potion,20Gold

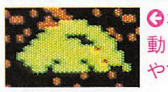
Bat



←バット。ものすごく弱くてランプを持ってる

GRP 1~8,1~9,1~9,1~9　HTP 100,100,100,100
STR 99,99,99,99　AGL 40,40,40,40
DFP 0,0,0,0　EXP 10,10,10,10
ITEM Lamp,Lamp,Lamp,Lamp

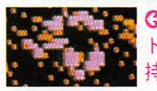
Ochre Jely



←オークジェリー。動きがトロく戦いやすい

GRP 1~6,1~6,1~6,1~6　HTP 100,100,100,100
STR 300,300,300,300　AGL 20,15,23,17
DFP 0,0,0,0　EXP 10,10,10,20
ITEM Key,10Gold,10Gold,10Gold

Bee Giant



←ビージャイアント。弱い。お金を持っている

GRP 4~9,4~9,4~9,4~9　HTP 100,100,100,100
STR 60,60,60,60　AGL 50,50,50,50
DFP 0,0,0,0　EXP 10,10,10,10
ITEM 10Gold,10Gold,10Gold,10Gold

Goblin

←ゴブリン。HTP500のヤツがめっぽう強い

GRP 2~8,2,9,9　HTP 400,200,400,500
STR 210,180,210,300　AGL 38,38,38,43
DFP 0,0,0,0　EXP 10,10,20,20
ITEM Candle,20Gold,30Gold,Candle

Skeleton

←スケルトン。強い。魔法で弱めてから攻撃！

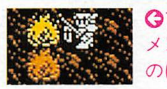
GRP 1~3,4~9,6,8　HTP 300,300,300,400
STR 200,200,275,275　AGL 40,40,55,55
DFP 0,0,0,0　EXP 10,10,10,10
ITEM Spectacles,Spectacles,Red Potion,Pendan

Boalisk

←ボアリスク。弱い。必ず食料を持っている

GRP 1~9,1~9,1~9,1~9　HTP 200,200,200,200
STR 99,99,99,99　AGL 33,33,33,33
DFP 0,0,0,0　EXP 10,10,20,20
ITEM 10Food,10Food,10Food,10Food

Fire-Element



←ファイアーエレメント。HTP100のは危険

GRP 5,5,5,5　HTP 100,200,200,100
STR 45,75,105,1000　AGL 100,100,100,80
DFP 100,100,100,10000　EXP 10,20,30,100
ITEM Lamp,Lamp,Lamp,Pendant

アイテムゴロゴロの塔はマップで攻略

レベル1の洞窟マップにある塔1～塔4の建物が塔だ。塔のなかは下のマップのように正方形の部屋がつながった迷路のようになっている。

塔にいるモンスター

マップを見るとほとんどすべての部屋にモンスターがいる。塔にいるモンスターはデカキャラを除くと洞窟にいるモンスターと同じ。ただし、同じ種類ではあってもグループの構成数が違うし、いったん倒せばいなくなる。

デカキャラはほかのモンスターよりもだんぜん強い。レベル1の塔にいるビッグクラーケンなど、キャラの戦士としての称号がBattler（バトラー）くらいになるまでまったく歯が立たないのだ。

塔に入るときの準備

マップを見るとアイテムがたくさんありそうだから入ってみたくなる。「それっ」と入るとなかはまっ暗。モンスターとアイテムしか見えない。塔のなかを明るくするランプを使わないとダメだ。ランプは塔に入るまえならいつ使ってもいい。極端な話、まとめて10個使っておけば、10回は明るい塔に入れる。

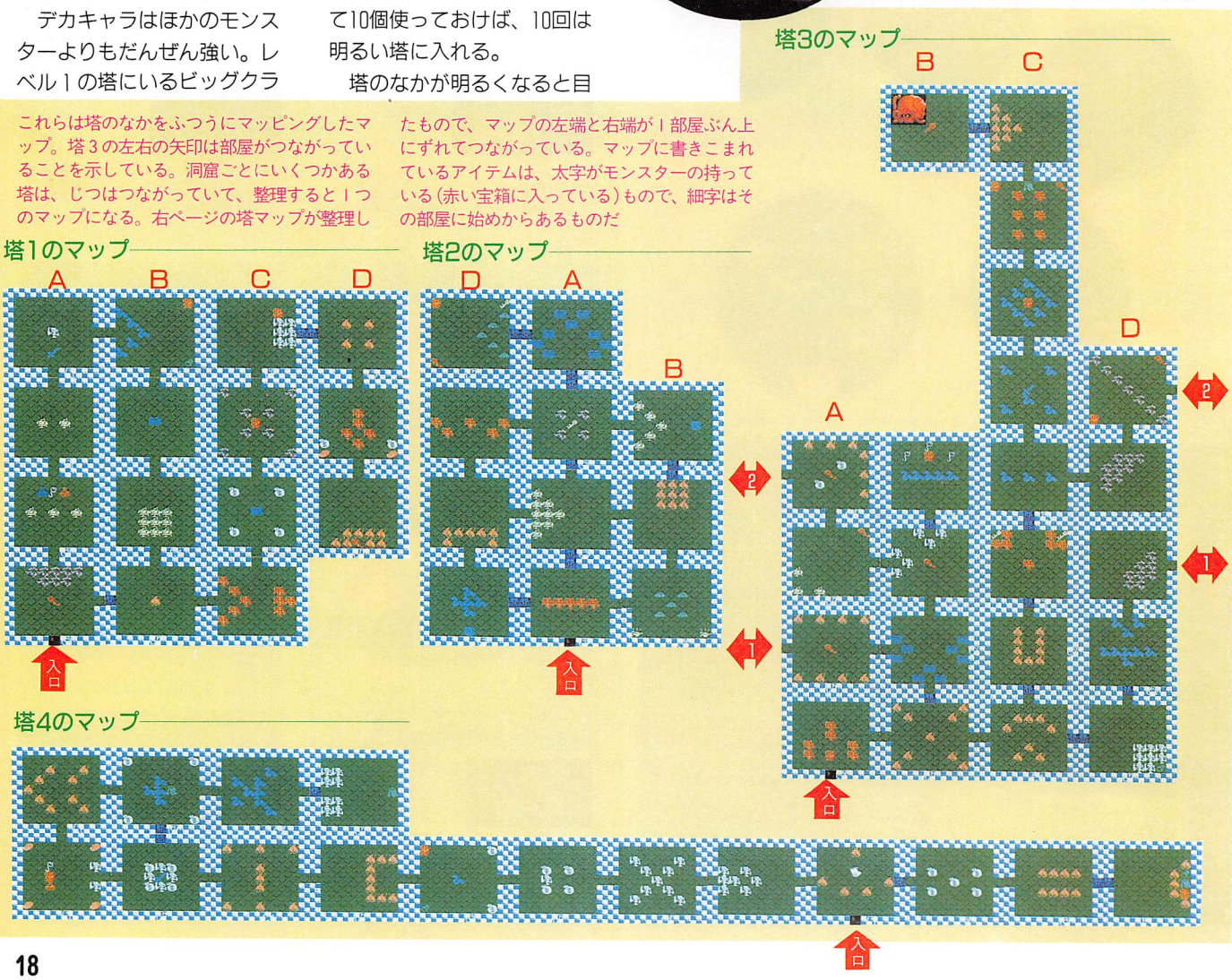
塔のなかが明るくなると目につくのがドアだ。ドアはキーで開けられるけど、モンスターの持っているキーの数より塔内のドアの数のほうが圧倒的に多い。ドアのない通路の先にドアがあって、キーがないともどれない……なんていうこともある。ギルドでキーをたくさん買っておこう。

また、塔の奥のほうまで行くときは、食料をたくさん買いこんでおこう。塔のなかで食料が0になったら（食料が0になるとBGMが変わってキケンを知らせてくれるぞ）どんどんヒットポイントが減ってアウトになること必至。

BIG KRAKEN

ビッグクラーケン。塔3のもっとも奥の部屋にいる最初のデカキャラ。ヒットポイントが20000もある。デカキャラのいる部屋に入ると、入る直前の状態がS－RAMにセーブされる。倒すと、戦士としての経験値が1200、魔法使いとしての経験値が300増える

これらは塔のなかをふつうにマッピングしたマップ。塔3の左右の矢印は部屋がつながっていることを示している。洞窟ごとにいくつかある塔は、じつはつながっていて、整理すると1つのマップになる。右ページの塔マップが整理したもので、マップの左端と右端が1部屋ぶん上にずれてつながっている。マップに書きこまれているアイテムは、太字がモンスターの持っている（赤い宝箱に入っている）もので、細字はその部屋に始めからあるものだ



モンスターだらけの塔内は戦法で勝つ!

洞窟と違って塔のなかではモンスターを倒さないと奥に進めない。そのわりにグループの構成数が多いので、戦い方を考えないとすぐにやられてしまうのだ。

洞窟ではモンスターはいつでも画面の中央から攻めてくるが、塔にいるモンスターは部屋に入るまでは左ページのマップの状態で止まっていて、キャラが部屋に入ったとたんに動きだす。

この特性を利用した戦法がある。グループの構成数が多いときに有効だ。手順は、部屋に入ったらまず1歩進み、2匹くらいやっつけて宝箱を出す。宝箱がカベになってモンスターと接触しなくなるので、後ろを向いたスキにカベから出てつっ突いたり、ニードル(魔法)をコントロールして(投げた魔法の飛び先が変えられるのだ)1匹ずつ倒していくのだ。

	A	B	C	D
1	Dagger Spectacles	Gloves Demons Ring Food	Gloves Spectacles	Pendant
2	Gold	Lamp	Gloves Gold	Gold
3	Potion Spectacles Rod Candle	Gold	Lamp	Gloves Key
4	Rod Gold 塔1	Pendant	Gold	Gloves Key Rod Gold
5	Lamp	Hammer	Key	Gold
6	Key Gold	Small-Shield Candle	Gloves Mantle Rod Gold	Key
7	Gold	Key	Gloves Food	Small-Shield Food
8	Gold 塔2	Lamp×2 Key	Short-Sword Food	Rod Gloves Gold
9	Rod Key	Spectacles×3 Food	Food	Gold
10	Rod Candle	Rod Spectacles	Key×2 Gold	Gold
11	Rod Key	Lamp	Key	Food
12	Gloves Gold 塔3	Key	Key	Demons Ring Red Potion
13	Key	Food	Food	Mentle Pendant
14	Spectacles Gloves Red Potion Food Spectacles	Dagger Spectacles	Key	Key
15	Gloves Demons Ring Gold	Gold Spectacles	Spectacles	Red Potion
16	Needle Key 塔4	Gold	Key	Demons Ring Mantle Gloves Pendant

注)"○"は通路、"□"は扉、"△"は塔の入口

アイテムを活用する方法

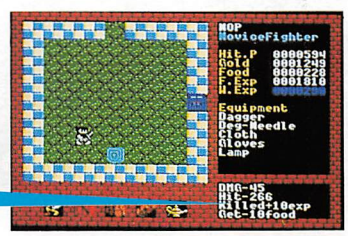
塔のなかにはアイテムがたくさんある。とくにレベル1の塔はマジックアイテムのグローブやロッドが多い。この2つは取ったときにエクイップ(使える状態)にしている武器や魔法の経験値を上げる。持っている武器や魔法の経験値がすでに十分上がっているときは取らないで、買ったばかりの武器や魔法をエクイップしてから取るといい。

スモールシールドだった。持っているものより少しでもいい盾や鎧を取ったらすぐにエクイップしよう

塔2に入るとアレスが横1列に並んでいた(スプライトのチラツキで5匹並んでいるはずなのに1匹写らなかった)

アレスを退治して右の部屋に行くとオークジェリーがいた。やっつけてランプを取る。宝箱は道しるべとして残そう

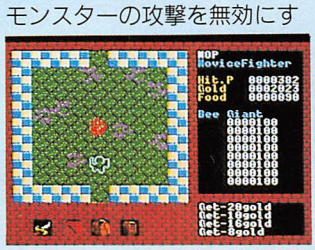
上の部屋のファイアーエレメントとは戦わないで左の部屋に。9匹のゴブリンに囲まれた。宝箱でカベを作って攻撃!



塔1の入口にもどり左のドアを開けて進むと盾が落ちていた。どんな盾かは取ってみるまでわからない

デーモンズリングで無敵モードに!

塔のなかは戦闘の連続だから、モンスターの攻撃を無効にするデーモンズリングが有効。戦闘中は効果が持続する!



使ったとたんにキャラが透明に!

モンスターは必ず1匹残すように

MSX版だけのレベルアップをイカセ!

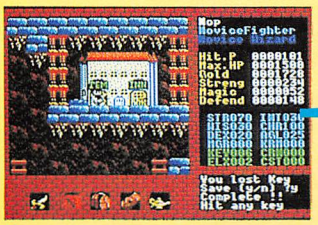
いままでの『ザナドゥ』はキャラをレベルアップさせる方法がひとつしかなかった。テンプルに行くという方法だ。

テンプルに入ったときにレベルが上がるのに十分な経験値があったら、キャラのレベルが上がる。このときヒットポイントの最大値が上がるとともに、戦士の場合はストレングスとデクスタリティとアジリティ、魔法使いの場合はインテリジェンスとウィズダムとマジックレジスタンスが5ずつ上がる。

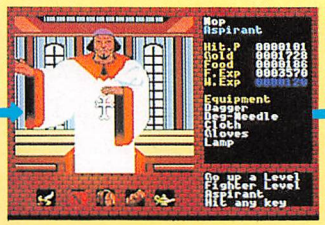
このレベルアップはメガROM版でも通用する。しかし、この方法だと、モンスターを武器で倒す数と魔法で倒す数のバランスをとらない限り、キャラの能力が戦士か魔法使いのどちらか一方にしか伸びないで、行きづまる可能性がある。そこでメガROM版にしかない新しいレベルアップの方法を使うのだ。

経験値が上がったらトレーニンググラウンドに行き王様に会う。すると2クレストもらえる。これを使って必要な特性をもういちどトレーニングするのだ。

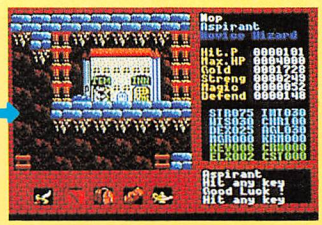
■いままでどおりのレベルアップ——テンプルに行く



↑テンプルに行くまえにキャラのステータス(状態)をチェックして

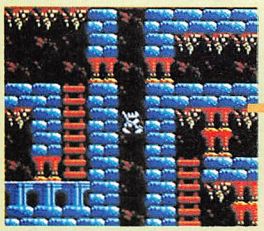


↑テンプルに入ると戦士としてのレベルが上がりアスピラントになった

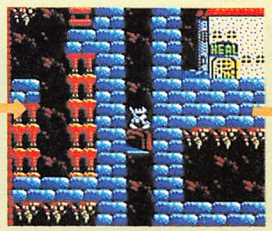


↑テンプルを出てステータスをチェックすると、特性も上がっている!

■これからのレベルアップ——トレーニンググラウンドへもどる

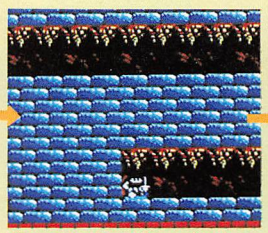


↑縦に落ち続けていると……

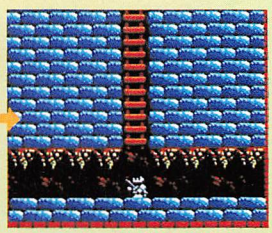


↑これがレベルダウンケーブ

↑トレーニンググラウンドへ

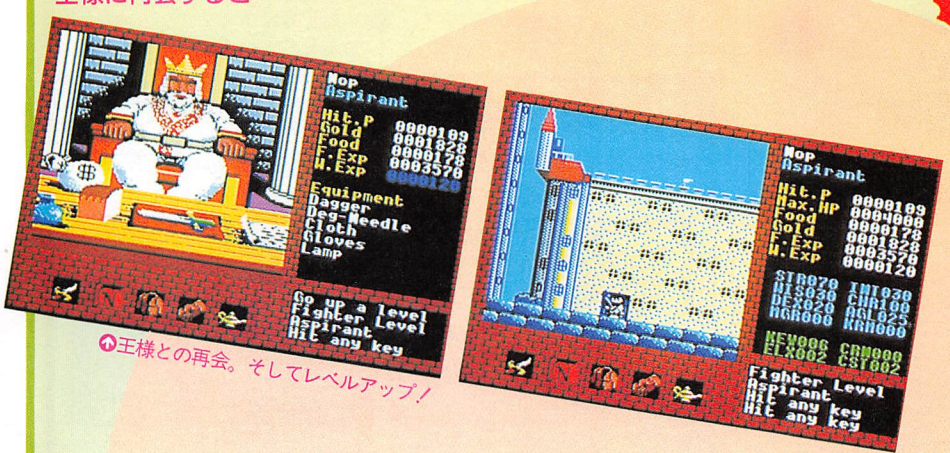


↑レベルアップケーブのまえ



↑このハシゴを登るのだ!

王様に再会すると……



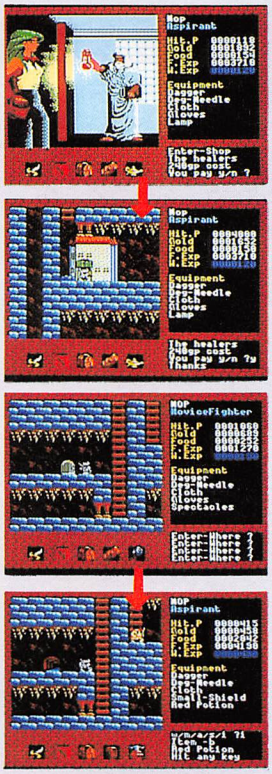
↑王様との再会。そしてレベルアップ!

クレストに注目

レベル1に行くまえに使いきっていたクレストが、王様に会ってレベルアップすると2になった。これを使ってキャラに不足している特性を再トレーニングすればキャラはバランスよく成長する。始めのうちはストレングスやアジリティを集中的に上げるといいだろう。参考までにキャラの攻撃力の計算法を紹介しておこう。武器の場合(ストレングス÷100)×武器自体の攻撃力×(武器の経験値÷100)、魔法の場合(インテリジェンス÷100)×魔法自体の攻撃力×(魔法の経験値÷100)で決まる。

レベルアップのあとさき

ケーブの扉が開いたりアイテムの価格が上がったりするのだ。



↑ヒーラーの代金が大幅にアップする!

↑ヒットポイントも一気に高くなった

↑閉まっているレベルアップケーブの扉

↑扉が開いて入れるようになるのだ!

レベル2のモンスターはダンチに強い!

レベルが上がったらすぐにヒーラーに行ってヒットポイントを上げる。そしてヒーラーのすぐ下にあるレベルアップケーブに入ってレベル2の洞窟に行く。

レベル2には、①(33, 21)、②(43, 30)、③(39, 41)、④(51, 41)、⑤(4, 46)という5つのワープブロックがある。

ワープブロックに重なると、①→②、②→③、③→④、④→⑤、⑤→①のようにワープする。

モンスターは下のデータを見るとわかるように、レベル1とはくらべものにならないくらい強い。しばらくは5グループくらい倒したらレベル1にもどってヒーラーに入らないとならないだろう。ポーション(毒)を持っているモンスターもいるので、赤い宝箱は注意深く開けよう。

Scopion Giant

スコーピオンジャイアント。たいへん強い!

GRP 1~9,1~9,1~9,1~9　HTP 600,600,1100,1100
STR 860,860,860,860　AGL 30,30,30,30
DFP 0,0,0,0　EXP 50,50,50,50
ITEM Potion,Potion,Red Potion,Red potion

Kraken

クラーケン。グループ構成数が多いのでディグ系の魔法が必要

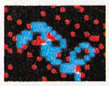
GRP 1~9,8~9,1~9,8~9　HTP 500,700,100,1400
STR Needle,1000, 1000,Needle　AGL 48,48,48,48
DFP 0,0,0,0　EXP 60,60,60,60
ITEM Balance,Red Potion,Red Potion,200Gold

Sir Gawaine

サーグウェイン。あまり強くない。アイテムが魅力

GRP 1,2~4,9,3~7　HTP 300,500,1000,1100
STR 450,500,650,Needle　AGL 40,48,54,100
DFP 0,0,0,0　EXP 70,70,70,70
ITEM Ruby,Red Potion,Balance,100Gold

Assassin Bag



アサシンバグ。強敵。あまり戦いたくないがアイテムは魅力

GRP 1~9,1~9,9,5~8　HTP 300,300,300,700
STR 860,860,860,860　AGL 60,60,60,60
DFP 0,0,0,0　EXP 60,60,60,60
ITEM Mirror,Spectacles,Lamp,Red Potion

Raven

レーヴン。強い。ヘタに接触するとすぐにアウト!

GRP 9,5~7,2,1　HTP 700,700,700,800
STR 2000,1000,700, Needle　AGL 60,60,50,30
DFP 0,0,0,0　EXP 50,50,50,50
ITEM Balance,Candle,Spectacles,Br.Potion

Garbug

ガーバグ。レベル2では弱いほう。お金や食料がかせげる

GRP 3~8,5~8,6~8,6~8　HTP 600,600,1200,1200
STR 365,365,365,365　AGL 31,31,31,31
DFP 0,0,0,0　EXP 40,60,50,50
ITEM 50Gold,70Gold,50Food,60Food

Cave Fisher

ケーブフィッシャー。9匹グループに注意! ふつうのは弱い

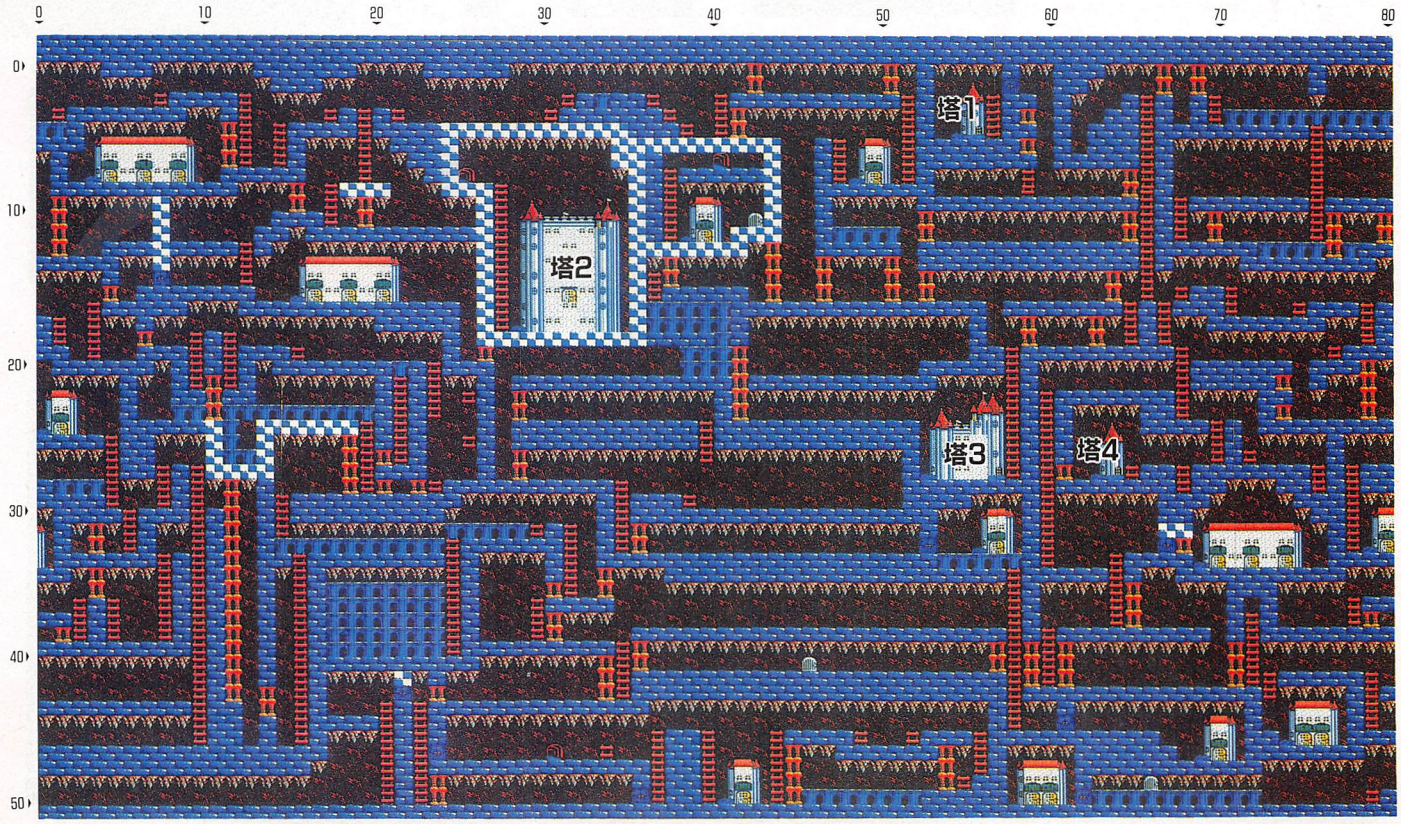
GRP 1,4~6,9,1　HTP 300,400,700,1000
STR 150,500,500,150　AGL 55,45,45,55
DFP 0,0,0,0　EXP 60,60,60,60
ITEM Lamp,Candle,Br.Potion,Lamp

Hood

フッド。4グループ目だけフッドマスター。いちばん弱い感じ

GRP 1,2~6,4~9,1~4　HTP 500,700,1000,700
STR 144,240,360,Needle　AGL 20,31,40,50
DFP 0,100,100,100　EXP 20,40,60,70
ITEM 60Food,Lamp,Candle,Black Onyx

■レベル2の洞窟マップ



FAN-ATTACK

『魔城伝説』完結編！

グリーク王国で最後の冒険だ！

魔城伝説 完結編

コナミ
☎03-264-5678
12月下旬発売予定

媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX　MSX2
RAM	8K
セーブ機能	23ページ参照
価　格	5,980円

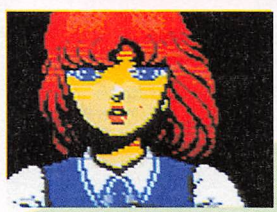
コナミの人気シリーズ『魔城伝説』の第3弾は本格アドベンチャーゲームだ。今、最後の戦いが始まる！

中世魔城伝説の世界でチェルシー姫を捜せ！

主人公（キミ）はガールフレンドの忠告を聞かずコナミの『シャロム』をプレイしたために、ゲームの呪いによって『魔城伝説』の世界へきてしまった！　その世界でめぐりあったブタ子は、「大魔王ゴグを倒さなければ元の世界には戻れない」と言うのだ。また、ここのグリーク王国の王、パンパースの話によると、ひとり娘のチェルシー姫が行方不明になってしまったらしい。

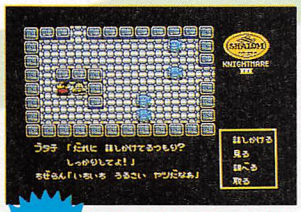
ゴグを倒すため、そしてチェルシー姫を捜し出すために、キミは冒険を始めるのだ。

これがキミ。クラブでゲームをするのが日課（暗いなあ）



キミのガールフレンド。名前を付けられるぞ（やったな！）

こいつが悪の根源、大魔王ゴグ。憎らしい顔つきでしょ

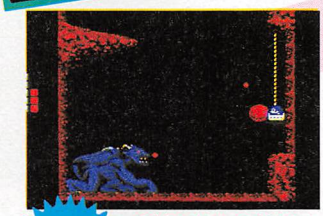


会話！

会話をすることはとても重要。忘れっぽい人はメモをとること

移動！

マップは広いし迷路になっているところもある。タイヘン！



戦闘！

敵は魔王8種類と大魔王ゴグだけ。敵によって戦いかたが変わる

グリーク王国のおもな登場人物

パンパース王

チェルシー姫がいなくなってから病床の身となった

チェルシー姫

村人のアコガレの的。でも突然姿を消してしまった

ポポロン

今や天の人となり、パンパースを見守る過去の英雄

アフロディテ

ポポロンと王国の行く末を空から見守っている

ブタ子

こいつがキミと一緒に冒険する良きパートナーだ

©コナミ

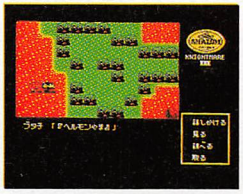
でっかいマップを歩き回れ

このゲームの画面は大きく移動モードとコマンドモードに分けられる。この2つのモードを見て、チェルシー姫を捜し出すための、そして打倒ゴグのためのカギをひとつひとつ解明していくのだ。

コマンドは画面右下に表示される8個の中から選択するんだ。その中でも特に注意してほしいのは『何かする』というコマンド。会話しても調べてもなにも手掛かりがないとき、このコマンドを使うと思いがけないヒントがわかる場合があるんだ。

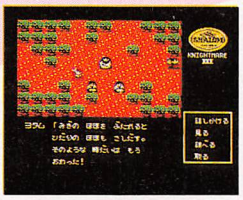
このゲームはすべての〝謎〟の因果関係がしっかりしているので無理なく進行できるはず。でもこのグリーク王国はかなり広く、道に迷ってしまうことがあるので方向オンチの人はマッピングを忘れずに。

グリーク城内。冒険はここから始まる



王国には立て札がある。ちゃんと読もう

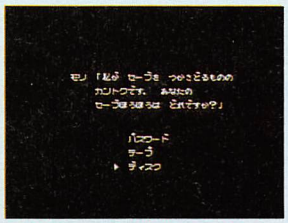
会話している。おっ、ヒントを教えてくれた



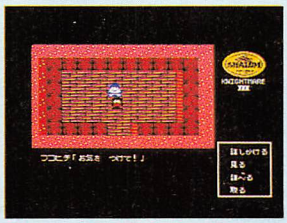
説教している人がいる。なに話してるの？

セーブ機能はよりどりみどり

『シャロム』のセーブ機能はパスワード、カセット、ディスク、S－RAMの4種類もあるんだ。セーブの方法は『セーブをつかさどる者』のいる場所に行き、コマンドで〝何かする〟を選ぶんだ。パスワードを選ぶと、画面にパスワードが表示されるのでそれをメモする。また、S－RAMというのは来年1月発売の『新★10倍カートリッジ』のことで、スロット2に差し込んでおけばこの中にセーブできるんだ。セーブの確認もできるよ。

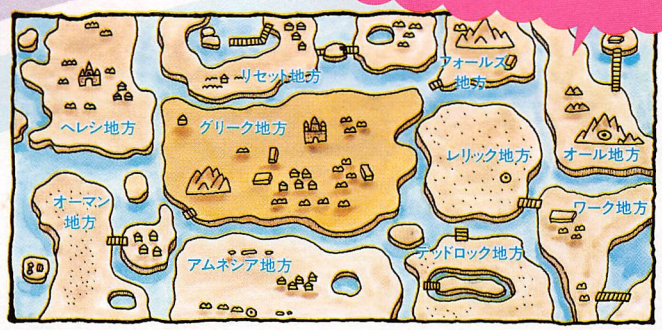


彼がセーブの監督のモリさん。なるほどっ、かけてるわけやね



セーブできる場所には〝セーブをつかさどるモノ〟がいる

グリーク王国はこういうふうになっている



王国は見てのとおり大きく9つの地方に分かれていてスタートはまん中のグリーク地方から。別の地方へは船で移動するのだ。詳しくは言えないけどリセット地方では気をつけて歩いて。また、スタッフ地方はなかなか笑える

病床のパンパース王。まずは彼と会話して目的を聞こう

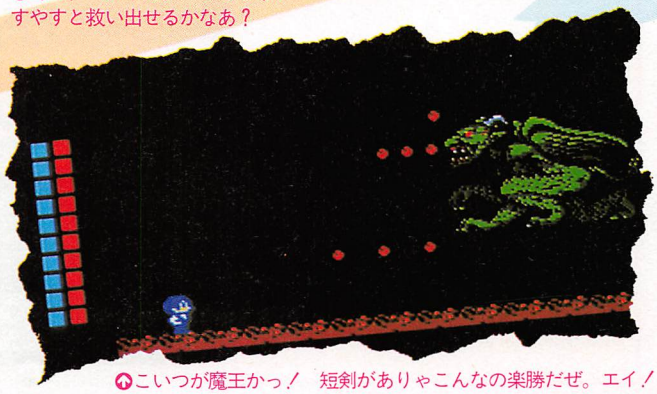
ブタ子との会話には、なにかあたたかみがある（と思う）

ボスはいきなり現れる

空の星がグランドクロス（十字の形にならぶ）となるとき、大魔王ゴグはその姿を現すという……。そしてゴグは8人の魔王をこの王国にちりばめ、滅亡の準備を始めているのだ。ゴグと戦うためにはまず8人の魔王を倒さなければならない。しかもその魔王は、いきなりバッ！　とキミの前に立ちはだかるいやなヤツが多いぞ。

魔王の中には難解なパズルを解かないと倒せないヤツもいるので、反射神経だけでなく、キミの頭脳が勝負を決めるということもあるんだ。

あっ、ベティだ！　でもそうやすやすと救い出せるかなあ？


こいつが魔王かっ！　短剣がありゃこんなの楽勝だぜ。エイ！

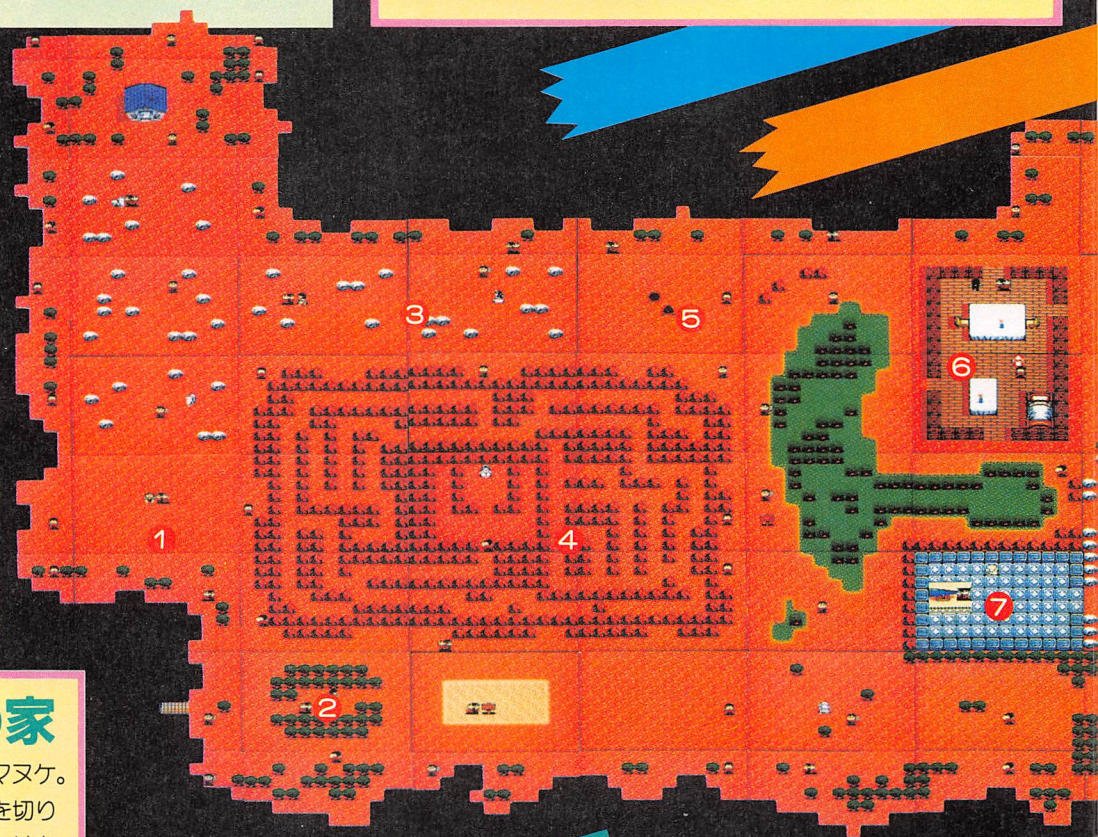
グリーク地方MAP

このグリーク地方(前ページ右上のイラストマップ中央)は物語の中心地でもあり、ゲーム全体のカギをにぎる重要な場所だ。このマップがこれからの長い冒険のよきヒントとなってくれるだろう。

① サウル

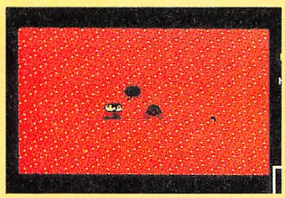
この少年、彼の村の井戸がかれてしまい、水の湧きそうなところを探しているうちに倒れてしまったらしい。なにか手伝えないかな?

おいおい、こんなところで寝てちゃダメだよ。え、倒れてるの?



⑤ ケチなモグラ

モグラは地下に穴を掘って生活します(あたりまえ)。でもこのモグラ、人が通れる大きさの穴を掘るんだ。ただし、タダでは通してくれません。ケチッ!



モグラの穴はあとでほかの地方への移動に必要となるわけだ

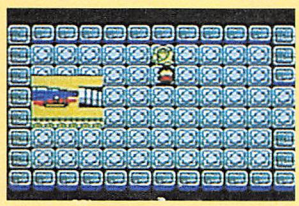
⑥ アレクの家

キコリのアレクはちょっとマヌケ。商売道具のオノを忘れて、木を切りに行ってしまいました。奥さんはあたふたしてます。でも、ここの家庭は平和そうでなによりです。

ここの主人がオノを忘れていってしまった。オノを届けてあげなくちゃ!

⑦ 天文学者カリレオの家

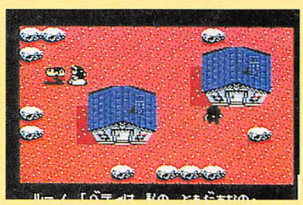
グランドクロスの観測に余念がありません。ここの望遠鏡をのぞくと、星の位置を知ることができるんだ。



この人こそ、かの有名な天文学者、カリレオ氏なのである。たびたびお世話になるたびお世話になる

⑧ イリコ村

ベティはこの村の娘。しかし、ヘルモン山にすむ魔王のいけにえとして山のまん中にとじこめられているんだよ。

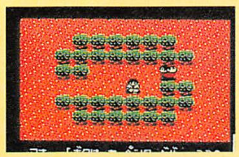


グリーク城のすぐ近くにあるこの村。まずはここに行って聞きこみをしよう

魔城伝説 完結編

② 大工のマナ

彼は元気なカーペンターのマナ。まじめに橋作りにはげんでいます。完成するとほかの地方に行けるみたい。



彼はオーマン地方へ続く橋をかけてる。ガンバッテ

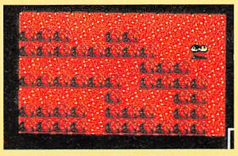
③ シモンとハンナ

いつも走りまわってばかりの2人。彼らと話すには、追いかけたり、回りこんだり、もう、大変なの！

おい、待ってくれよお！ ちょっと話そうよお！

④ ヘルモン山

この山のどこかに魔王が1匹潜んでるらしい。でもこの山、中が入りくんでいて道に迷いそうだなあ……。



この山のどこかにベティと魔王がいるのか。うーん

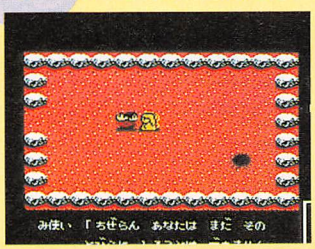
⑨ テレサの店

店の主人はロウソク一筋にかける〝真のロウソク職人〟なのです。テレサをおだててロウソクをもらうといいことがあるよ。

彼女の売っているロウソクはとても重要なアイテムなのだ

⑩ なぞの御使い

彼(彼女?)のそばにある穴は、いにしえの英雄のいるところへの入口なのだ！ でも、最初はどうしてもここを通してくれないんだ。



金の光を放っている謎の人物。いったい何者？

⑪ マリアの家

ここの家のマリアも2〜3日前から行方不明だそうだ(しかし、この国はさらわれたとか、行方不明だとか、落ち着かないなあ)。

この家の奥には平凡な老夫婦と意味ありげなマントが……

FAN・ATTACK

基本はシンプル、
でも人間関係は複雑!?

うる星やつら

面堂邸の庭で繰りひろげられる迷路脱出AVG。登場人物それぞれの個性がぶつかりあって、話は意外に複雑に！

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中(ROM版は12月中旬発売予定)

媒　体		2DD
対応機種	MSX2専用	左に同じ
VRAM	128K	左に同じ
セーブ機能	PAC/テープ	PAC/ディスク
価　格	7,800円	6,800円

★バースデイ・パーティはただのパーティではなかった

あたるのところに、あこがれの了子ちゃんからのバースデイ・パーティの招待状を持った黒子がやって来た。招待状によると「余興として、楽しいゲームを企画しましたので……」という。楽しいゲームとは面堂邸の庭に作られた迷路脱出競争のこと。そして黒子はあたるにそっと耳打ちした。「優勝者には、了子さまから熱いキッスがおくられます／」。

さらに、「トップの殿方には今後1年間、了子さまのステディとして親しい交際がゆるされます」というのだ。他にも「ご婦人には若の熱いキッス」「パーティ会場には、豪華なお食事」があるというのだ。あたる以下、サクラ先生、しのぶなどたくさんの人物が参加してゲームがスタートした。

あたるはラムのことはそっちのけで、ゲームに突入。頭の中にあるのは、了子ちゃんの熱いキッスと1年間のステディのことだけ／

了子ちゃんからバーティの招待状が来た♡

画面の右上がコマンド表示だ。3ページぶんあるので注意ね

★途中のゲーム・オーバーはほんとに落とし穴

面堂邸の迷路には落とし穴（すみっこに多いみたい）がやたらたくさんある。そんでもって、地雷というものまで仕掛けられている。そこにはまると、もちろんゲーム・オーバー。ゲームを放棄してスタートから出てしまうのも同じ結果だけど、違うのはラムのデートにつきあわされてしまうということ。まあ、病院行きよりいいけどね。

★あたるの優柔不断さがマルチエンディングを生む

エンディングは、あたるのこれまでの行いの結果で4タイプに分かれる。ラムを助けてあげずに了子ちゃんのところへ行こうとしたり、コタツネコにタイヤキをケチったり、ゴムガッパを脱がないと……などがネックになるんだ。

※PACはパナアミューズメントパックのことです。

©高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ・マイクロキャビン

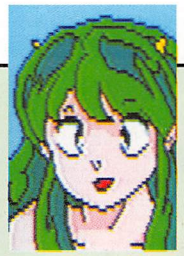
登場人物とその隠された個性

面堂終太郎

あたるをゴールさせまいとしつこく妨害してくる。タコをこよなく愛する。

あたる

行動のミナモトはすべてスケベ心。このゲームの主人公でもあるのだ。



ラム

ステディということばを知らない純真な宇宙人。最後にあたるに裏切られて……。

了子

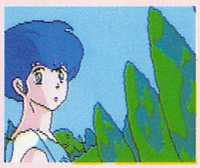
パーティの主催者。終太郎を困らせることが大好きな今年15才になる妹。

黒子

了子の面倒をみている。了子の命令であたるにいろいろと手助けをしてくれる。

ラン

いつもぶりっこしてるので、つい口説きたくなってしまう。タイヤキを所有。



竜之介

「ぶらじゃあ」を買う執念に燃える女の子。ひょっとこ鍵を拾って持っている。

竜之介の父

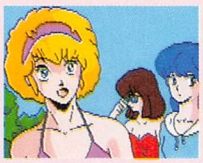
なにかとあこぎな便乗商売をする浜茶屋のおやじ。海のものでジ〜ンとさせよう。

温泉マーク

あたるに補習を受けさせることだけを生きがいとしている教師。しつこいヤツ。

しのぶ

道にまよってうんざりしているようす。話しているとはらえぐしを託してくれる。



女の子たち

α作戦の女の子たち。飛んできたビーチボールは、遠い夏の海を思わせる。

サクラ先生

友引高校の保健医。顔に似合わず、妖怪を倒す巫女さんでもある。花鍵をくれる。

テン

こどもなのにサクラ先生を慕っている。飛んでった花鍵はこいつが持っていた。

スケ番三人娘

スケ番と名のるわりに弱い3人。2度目に出会ったらゴムガッパを取りあげよう。

コタツネコ

コタツとタイヤキが大好きなねこ。何か対策をしないとさきを越されてしまうぞ。

真吾

すごく電気に強いヤツ。面堂のあとに登場。ラムを連れ去ってしまう。

サングラス部隊

終太郎の忠実な部下。あたるを通してくれないが、話せばなんとかなるかも。

妖怪

サクラ先生につきまとう。はらえぐしに弱いのだ。

錯乱坊

ごちそうをめあてにやって来たらしい。これでも坊主。

だっぴゃ星人

意味のないコマンドを使うと突然現れる変なヤツ。

純情キツネ

しのぶに再び会ったら、何度か口説いてまわりを見る。

アイテムはゲームのたいせつな伏線

招待状

ことの始まりはこれから。黒子が引き換えにレーダーをくれる。

レーダー

宝箱を見つけたり開けるのに使う。これがないと始まらない。

サイフ

ラムが発見。落とし主に返すとお礼にひょっとこ鍵がもらえる。

タイヤキ

ランちゃんがくれたからって、食べると……う〜ん眠いよ〜。

ケーキ

いきなり道のまん中に！　怪しい。ピラニアに食わせてみよう。

ひょっとこ鍵

鍵というからには、閉まっているものを開ける道具だよね。

ランプ

暗いところを明るく照らす(あたりまえか)。東4で見つかる。

はらえぐし

サクラ先生の持ち物だったんだけど、しのぶが拾ったらしい。

カード

地下で入手。取ると地下のかべが開き、通路がつながる。

ビーチボール

ビキニにみとれていてはいけない。持って逃げてしまおう。

花鍵

とくに必要というわけではないけど、テンから取りあげたい！

タコ

菊千代という名前。面堂は愛タコ家？　弱み握ったり！

スイッチャー

北4の黒子からもらう。大砲に使うけど、噴水でも……。

ゴムガッパ

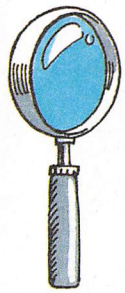
スケ番から奪ってしまえ。電気が通らないったら、通らない！

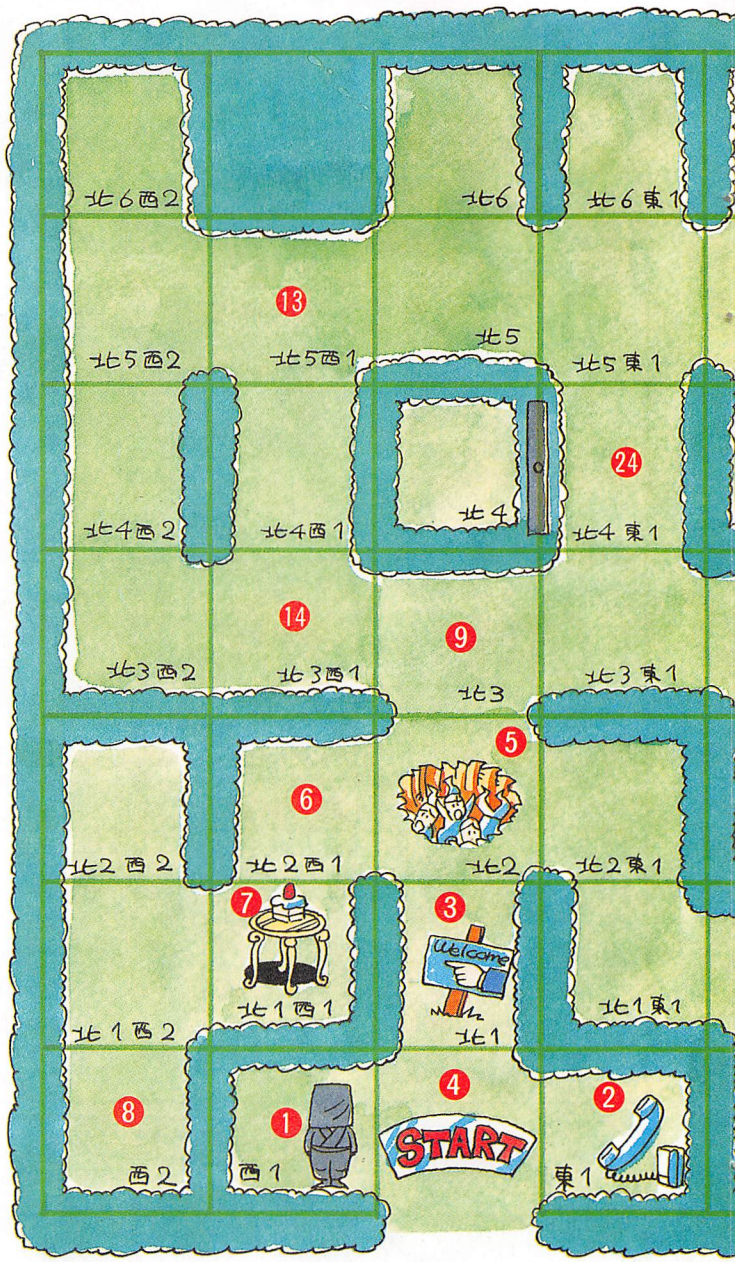
自力で解く人へ

ヒントなんかいらない、自力で解く……という人のためのマップ。自由にメモって使おう。

どうしてもヒントがほしい人へ

以下に記したヒントの番号とマップ内の番号は一致している。どうしてもヒントがほしくなった場合のみ、その番号の一文を読んでほしい。間違ってもさきに全部読んでしまうことのないよう。わっ、読むな読むな！

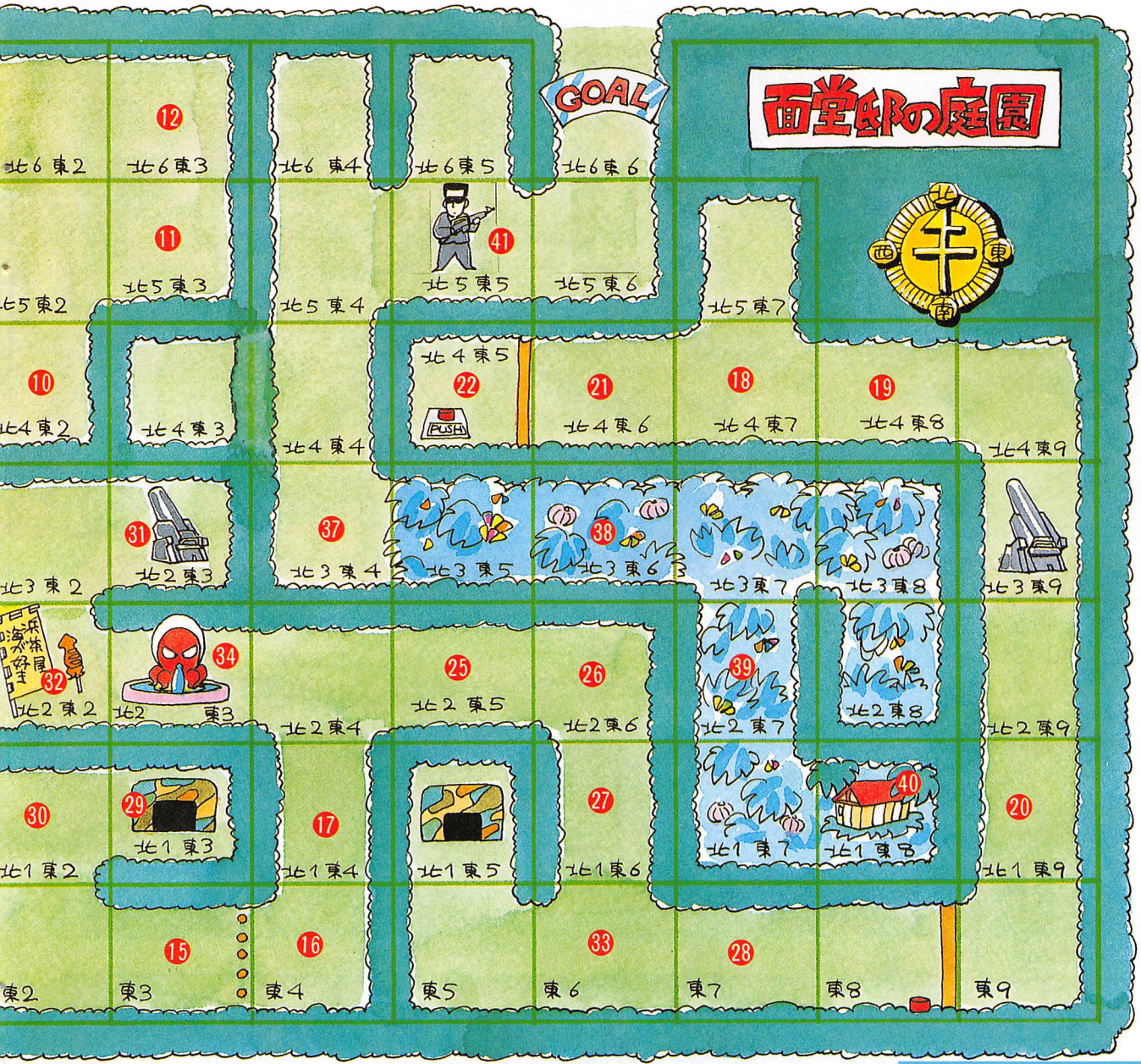




（ただし、登場人物の出現位置はランダムなので番号とはかならずしも一致しません。念のため。）

❶招待状の代わりに黒子がレーダーをくれる。㉚のあとで来てタコをもらう。
❷木陰に電話が。使ってみると、了子と終太郎に通じた。
❸『Welcome』の歓迎札。Ｉ度見て、スタートに戻ること。
❹おっと、ラムとまだ話していない、何か気がついているかな？
❺まだ始めのほうなのに、先にいったヤツが落とし穴に……危なかった！
❻しばらく歩くとランちゃんがいた。やっぱここは口説くしかないぜ！
❼突然ケーキが道のまん中にある。タダならもらっておいて損はない。
❽どわっ！
❾レーダーは使わないと意味ないよ。でも、意味なかったか……。
❿ちゅどーん！
⓫このあたりをウロウロしていると竜ちゃんがサイフをなくして困っていた。
⓬おっ！　また宝箱がある。またしても……。
⓭温泉マークははっきりいってジャマ。ぶって、けって、なぐって……倒す。
⓮また、落とし穴か……と思ったらスタートに戻るベルトコンベアでした。
⓯鉄柵門は誰かにもらったカギで開くはず。
⓰レーダーを使って、ランプを取ろう。地下を明るく照らしてくれる。
⓱またベルトコンベア。スタートへ、と思ったら⓲へ。
⓲ここがベルトコンベアの出口。ただし、一方通行で戻れない。
⓳しのぶが迷路にうんざりしてボーッとしてる。何か持ってないのか話そう。
⓴いって〜！
㉑３色のひもがあるのだが、引っぱるのは「進め」の色かな？
㉒宝箱の中のボタンを押すと、地下への入口が。ここもレーダーを使う。
㉓レーダーが宝箱見っけ！　カードが手に入る。㉔で必要なのだ。
㉔カードを見てみると「くらいよー、せまいよー」で回転ドアが開く。
㉕コタツネコはタイヤキが大好きなんだ。大好きなんだってば〜！
㉖東へ移動すると面堂がα作戦を開始。鋼鉄のかべがまたできちゃう。
㉗ビーチボールはさっさと奪って逃げるんだ〜！　α作戦のカモになるぞ。
㉘サクラ先生登場。はらえぐしと交換に花鍵をくれる。でも、投げちゃった。
㉙地下通路の出入口。ここから北Ｉ東５と行ったり来たりできる。
㉚ジャリテンが花鍵を持っているではないか。戦って奪え！
㉛大砲を打ち上げるには㉔でもらったスイッチャーを使う。
㉜ここでも大砲を打ち上げる。仕掛け花火らしく、凝った演出だ。

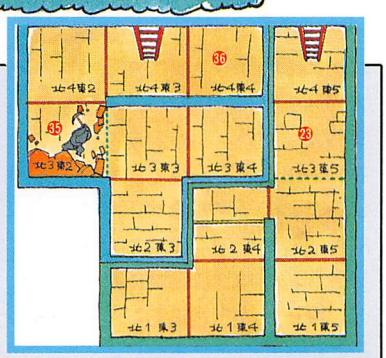
右に見ていくとヒントになる！



㉝ここはラムの一撃でスケ番３人組を倒せ！　２度目にはゴムガッパを取る。
㉞ピラニアもケーキが大好きとみた！　スイッチャーで地下への道が開く。
㉟面堂の陰謀とは逆に、了子ちゃんの黒子が抜け道を掘り進んでいた。
㊱ここがほんとうの出口。この前のはしごはわっわっわ～な！
㊲面堂登場。タコを使え！　でも、ラムが真吾につれさられて……。
㊳コイルツタはまわりをよく見て、コンセントをみつけ、ランプを使おう。
㊴真吾との対決。もう、使わないだろうからレーダーを投げつけちゃえ！
㊵ここにラムがしばられている。助けてあげるもよし、あげぬのもよし
㊶無益な戦いはやめて、何度でも話し合いをしよう。あとはゴールあるのみ。

地下の関係図

地下通路は２つ存在する。右側のほうは何度も使うけど、左側のほうは、最後になってのみ使うことになる。地下は迷いがちだ。位置を確かめながら進もう。



FAN-ATTACK

地道な努力と忍耐を要するゲームがダメな人の技で勝負のアクション・ゲーム！

天国よいとこ

気分は『フィールドアスレチックふう地獄めぐり』。といってもレジャーじゃないよ！　ジョイスティックの技を競う、へんてこアクションゲームで熱くなれ！

タイトー
☎03-264-8611
12月15日発売予定

媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	コンティニューのみ
価　格	5,800円

佐吉は大家さんたちを連れ去った死神にくいついた！

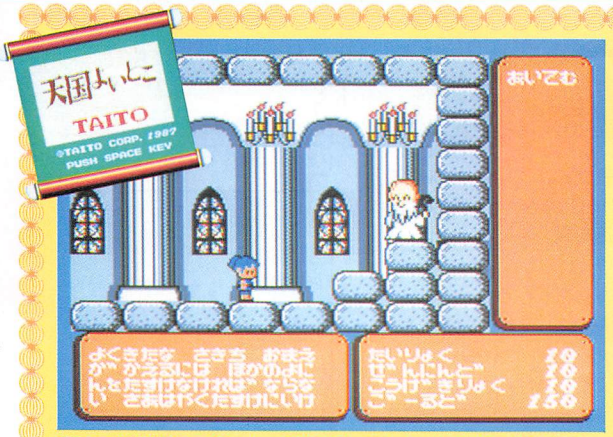
頃は江戸時代。ある日、長屋に住む佐吉たちはためこんだ店賃（たなちん）のことで、大家と話し合っていた。そこへ、小坊主に化けた死神が店賃をきれいさっぱり忘れるというお酒を大家に飲ませるように、佐吉に耳打ちした。世の中こんなうまい話はない、大家に酒をすすめると大家はおろか、みんな飲みだしてしまったのだ。やっぱり、うまい話には裏がある。酒を飲んだ者全員が魂を抜かれ、天国へ連れ去られてしまった。驚いた佐吉は、思わず死神にくらいついたのだが、魂を抜かれてもいないのに天国へ行くハメに。

みんな明るくていい人だったのに……！

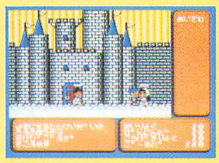
- 大家：ケチで酒好き。時計台で発見
- 八兵衛：佐吉の弟分。八寒地獄で発見。
- 佐吉：主人公佐吉。あわてんぼ！
- 小神：売れない芸者。発熱地獄で発見
- 五助：手癖の悪い番頭。針山地獄で

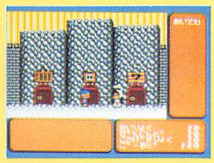
死んでしまう前に少しでも天国のことがわかっていれば……！

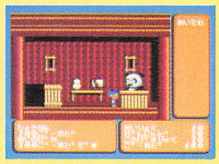
ここまで来たらしょうがない。4人を探し出さないかぎり、現世に戻れないのだ。だったら、天国のマップを完全攻略してしまうしかないじゃない！　神様はケチだから4人の居所や天国のようすを全然教えてくれないし。まあ、右のカコミの中を見て、細かいところの予備知識を入れて、32ページからのマップで全体を研究してね。こんなにたいへんなら、佐吉も来るなんてことしなかっただろうに。

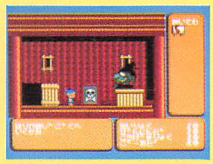


ここが天国のスタート。それにしてもぶっきらぼうだなあ！


天国にいる人からはいろんな話が聞ける


どくろマークの入口は地獄への道なんです

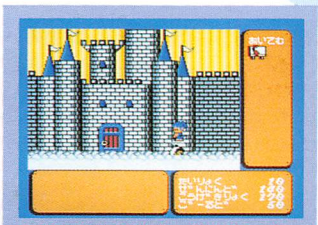

店に入るとアイテムが2つ売っている


ここから地獄めぐりを開始するのだ！

©タイトー

いくら敵とはいえ、頭をおもいっきり踏んづけるなんて!!

天国に来たはずなのに、なぜか地獄の敵と戦う。でも佐吉には武器がない。ただ踏みつぶしちゃう、という方法のみ。すると☆が出て、それぞれのパラメータの数値があがる。ねっ、ハナシはかんたんでしょ。ところがこれには必殺のジョイスティックさばきが要求されるのだ!



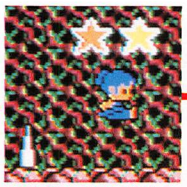
画面右下に体力・善人度・攻撃度・ゴールドの数値を表示

あっ、赤オニだ! やっつけちゃえ

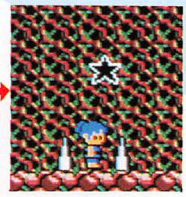
踏み踏みの連続技をかけるのだ

でかいヤツだからなかなか沈まない

あともう1回、さらにもう1回だ

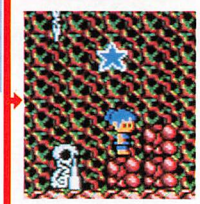


大きいから☆が2つでたよ〜ん!



体力

地獄をとびまわるととても疲れる。これが出てくれないと涙ぼろぼろしてしまう!

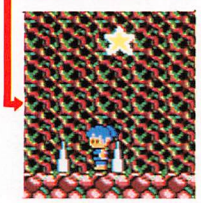


善人度

300ないと天使の輪は使えないし、たくさんないと最後の敵も倒せないんだそうだ

攻撃力

これが増えると敵を踏み踏みする回数が減る。これが、いちばんよく増えてくれる



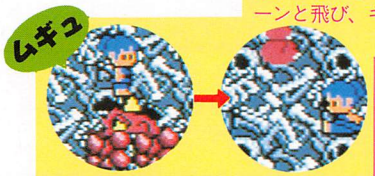
ゴールド

これを持っていないとアイテムが買えない。アイテムがないと、さきには進めませんね

ピロピロ〜ン

おーい、助けに来たぞ!

ボスをやっつけると、ひょうたんがポーンと飛び、キャッチすれば1人救助



天国もやっぱりお金が必要みたい。「ひょうたん100ゴールド!」なんていわれてしまうのだ。お金はどこの世界でも重要なんだね。ほとんどのアイテムは、お金で買うことになる。でも、佐吉は金運がなさそう/　ますます同情したくなるね。

1度手に入れたアイテムはいちいち「手に持つ」とか「使う」というコマンドを使わないでも、その状況になると自然と使ってしまうという超便利設計が採用されている。

アイテムは持つと、いつでもどこでも使用中!

画面の右に表示されているのが持っているアイテム全部。いろいろあって重い

天使の輪と頭は使いよう

場所によっては輪の上に乗る必要もある

鬼のゲタ

針に触ってもあまりダメージを受けずにすむんだ。

天使の衣

身が軽くなって、高くジャンプすることができる。

銅のカギ

これを買っておかないと銅閣に入ることができない。

青いカギ

天使の羽はタダだけど、このカギを買わないと……。

白銅のクツ

履くと浮き雲に乗っかっても落っこちないんだぜ。

銀のカギ

銀閣に入るためのカギ。銅閣が持っているのだ。

金のカギ

金閣に入るためのカギ。銀閣が持っているんだ。

メガネ

見えない扉が見えるというか入れる。金閣が持っている。

天使の輪

敵を攻撃したり動きをとめたりする。かなりすぐれもの。

天使のクツ

氷の上で滑りにくくなる。クツというより長グツだね。

天使の羽

発熱地獄で1度使いきるともう使えない使いすてアイテム。

カッパの皿

さんずの川を渡るためのアイテム。はやい話が通行手形。

クギヌキ

時計台へ入るにはこれがないとダメなんだけど……。

ひょうたん

体力が回復する薬のようなもの。何回でも買える。

せっかく天国まで探しに来たのにどうして地獄にいるんだよ〜!!

天国

そうか、何かヘンだと思っていたんだよね。死神が天国へ連れ去るなんておかしな話があるわけないと思っていたんだよね。やっぱり連れ去られたのは地獄だったんだ。しかも、地獄のいっちば〜ん奥に潜んでいるボスをやっつけないと全員助けられないんだから。で、地獄はどんなところかというと、下のマップのとおり。各面ともずーっと右へ進むようになっている。全員助けるには天国を中心に各地獄を行ったり来たりする必要がある。ちょっとアスレチック的な難コースだ。

トピラ 1 ここがスタートです

トピラ 2 鬼のゲタと安めのひょうたんあり

トピラ 3 針山地獄の入口

トピラ 4 の入口 る。ワープにしてくれ

トピラ 5 が聞ける いろんな話 天使の輪を使えるよう

トピラ 6 青と銅のカギはここ

トピラ 7 八雲地獄の入口

トピラ 8 発熱地獄の入口

トピラ 9 神様がいる。ワープの入口

トピラ 10 天使の羽はこちら

トピラ 11 4人目がいるらしい時計台。入るにはクギヌキが必要

トピラ 12 クギヌキと天使の輪はいらんかね

トピラ 13 人の話を聞いて正しい道を選ぶ

天国版ウルテク その❶

左の写真のところから入って、まん中の神様のいる後ろのかべを登って越えると、ワープできる。ここでは時計台のところまで行くことができるんだ。どお、便利でしょ。

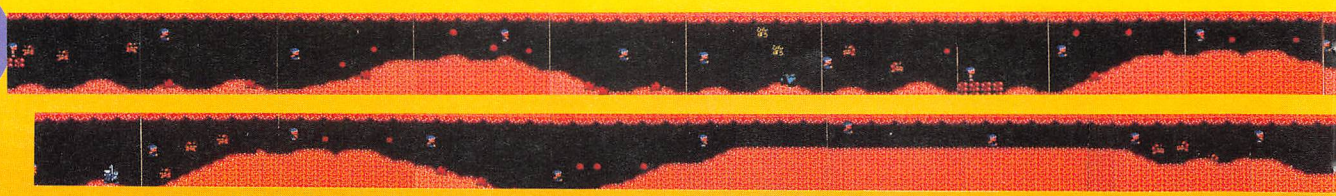
針山地獄

うっかり針の上に乗ってしまったら、どうするかっていうとジャンプをして接触している時間を短くすること。すると体力の消耗が少なくてすむんだ。敵キャラのガキの頭の上を渡っていくときには、ジャンプに失敗すると、血の池に落っこちて死んでしまう（2回死ぬと生き返るのかな？）。とだいたいこんなところ。天使の輪を針めがけて投げると、うまく入った場合は高得点……だといいな！

八雲地獄

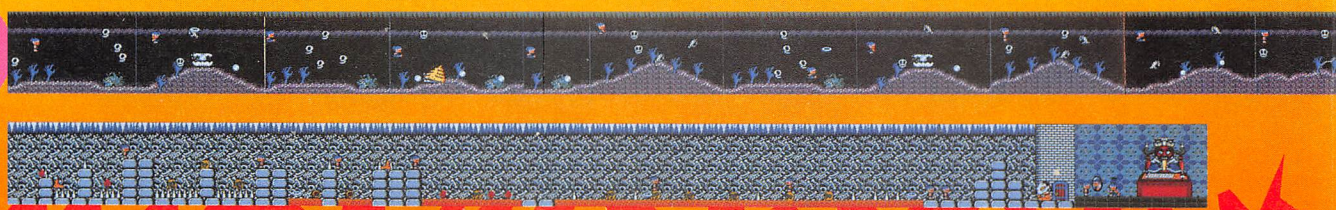
氷の柱が無数にならんで、すんごくすべりやすい。その上、ちょっと高くてふつうのジャンプでは行けないところがある。う〜ん、そういうときは、天使のクツと天使の衣を用意しておこう。針も当然だけど氷の柱もぶつかるとダメージを受けてしまう。気をつけなくっちゃね。たまにはパラメータの点検と勇気ある撤退をすることを頭に入れておこう。これがアクション・ゲームの基本です。

発熱地獄

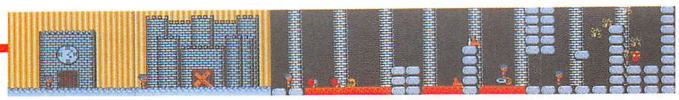


上からも下からも火がぼうぼうなのでかなりのダメージは覚悟しておいたほうがいいのではないでしょうかねえ。そのために体力100以上の確保をめざすべきです。この面では天使の輪がとても役にたつアイテムとなっていて、輪を投げて敵にあたれば1発でザコもやっつけられるのです。そのぶんちょっと☆が取りにくいのだけども。さらに輪の上に乗っかれば火からのダメージを受けないで

さんずの川



時計台



死神

トビラ 14 高いひょうたんと天使のクツが人気

トビラ 15 さんずの川の入口

トビラ 16 天使の衣に白綿のクツをコーディネイト

トビラ 17 よ〜く見ると死神のトビラが

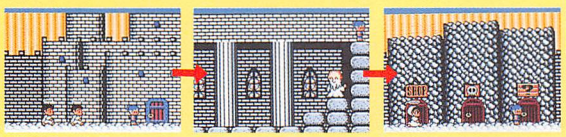
トビラ 18 銅閣への道

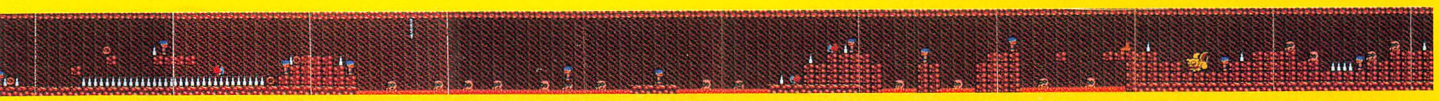
トビラ 19 銀閣への道

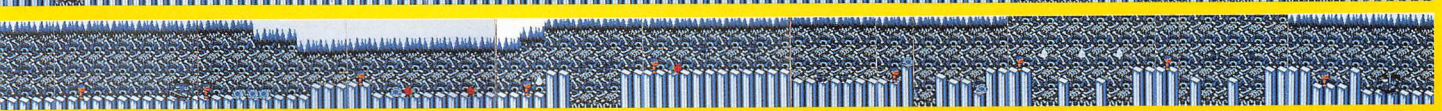
トビラ 20 金閣への道

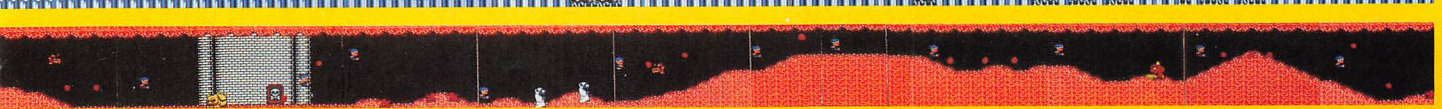
その❷

もう1つのワープは時計台のあたりからスタートに戻ることができるというものなんだ。







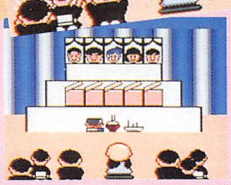


すむので、ひとやすみすることもできるんだよね。この面は他に比べてうんと長いので、疲れてしまう、というのが正直な感想。でも、ここまで来たのなら……とつい熱くなってしまいがちだ。

死神の持っているカッパの皿がないと、ここを渡ることはできない。ただ、ムリしてバタバタと泳がなくても、川底を歩いていくというラクな方法もあるらしいのだが。

現世

これで一件落着 めでたしめでたし



お坊さんや家族の人はただひたすらびっくり！ 腰がぬけちゃいます

検証

F·F·BがおくるMSX2 かしこい買い方のポイント

おばたさん(以下、お)　ずいぶん新製品が出たけど、何を買っていいか迷っている人いるんじゃないかな。

バボです(以下、バ)　よく、『良いMSX悪いMSX』みたいな本持って電機屋さん歩いている人いるよね。

お　今回は、パンフレットに書いてないMSXを買うときのポイントを紹介しましょう。

■入門者向けの低価格MSX2

バ　ナショナルとソニーでそれぞれ、2万9800円で似たような新製品出してるでしょ。

お　FS-A1MKII、HB-F1IIのことね。好評だった前シリーズの後継機。

バ　とにかくMSX2でゲームがしたい人向けね。

お　でも、今回は両方ともちゃんとしたBASICマニュアルも付いてる。最近ボディカラーが変わった三洋電機から出てるWAVY23(定価3万2800円)には、もとから充実したマニュアルが付いてたんだけどね。ファンダムを見ながらプログラムを勉強したい人にはどれもおすすめ。

バ　前のA1、F1シリーズにはBASICマニュアルがなかったの。

お　はっきりいってF1にはなかった。A1のほうもほんの入門程度のことしか書いてなかった。

バ　A1MKII、F1IIはその点が反省されてるわけね。

お　ほかにもこれまで同クラスではWAVY23にしか付いてなかったインジケータランプやリセットスイッチがついて便利になっている。

■キーボードの操作性について

バ　ほかに新しくなったところはあるの。

お　F1IIはおなじみのスピコンのほかに、本体に連射機能、カーソルジョイスティックが付いている。A1MKIIのほうも手になじみやすいデザインの連射機能付きジョイパッドが付いてくるよ。

バ　それってソニーに対抗して付けたんでしょ。

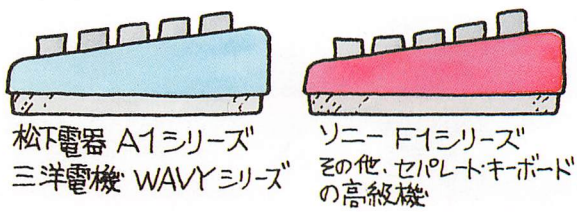
お　さあ、どうだかね。それから、A1IIにはかわいいテンキーも付いている。

バ　これ、電卓みたい。

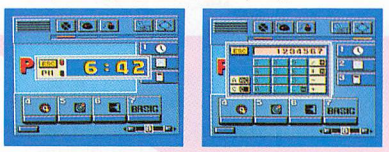
お　三洋電機のWAVY23はスピコンやポーズキーはないけど、しっかりしたテンキーがついているし、カーソルキーに手が置きやすくなってるというユニークで実用的なデザインが特長だね。ほかに注目してほしいのはF1シリーズのキーボード。図1を見ると高級機種と同じ形状でしょ。

HB－F1II。幅390×高さ66×奥行き285(mm)。重さ2.55kg。インジケータのほかにカーソルジョイスティックが付いた

図1　キーボードの形状



WAVY23J。写真のブルーメタリックは、最近発売になったもの。幅415×高さ63×奥行き266(mm)、重さ3.0kgと他の機種よりひとまわり大きい。内蔵ソフトはないが、操作性を考えたWAVYシリーズでおなじみのユニークなデザインが光る



内蔵ソフト『コックピットI』。画面位置補正、カレンダーや時計などが入っている

FS－A1MKII。幅383×高さ64×奥行き×228(mm)、重さ1.6kgとかなりコンパクト。連射パッドや丸いテンキーがおもしろい

アンケートハガキより

●超人的なしめ切り能力／10月8日発売のMファンについていたアンケートハガキのしめ切りは9月30日。このしめ切りを守るには、超人的な能力が必要だ、と思った。(三重県・和田洋征)⇨確かに。おっしゃるとおり。ごもっとも。あなたは正しい。わたしが間違い。でも、みんなしっかりアンケートハガキを送ってくれました。この次は絶対、間違えないように常人的な努力をいたしますので、ひたすらカンベン(Q)。

これってキー入力しやすいとされている構造なんだ。

バ　人間工学に基づいてるのね。

お　まあ、そういうこと。MSXと長くつきあうならこういうところにも注目して選んでほしいね。あと注目してほしいのは、F1シリーズもA1シリーズもかなキーがJIS配列になったこと。JIS配列ははじめはとっつきにくいけれど、ほんとうはこっちのほうが入力しやすいんだ。それに、MSX2ではローマ字かな入力機能も使えるしね。

■話題のドライブ内蔵MSX2

バ　なんといっても話題の中心はドライブ内蔵のMSX2ね。

お　A1FもF1XDも5万4800円。ほんとうに安くなった。それに、どちらもディスクドライブのスピードが今までのドライブよりかなり速い。

バ　年末にディスク版のゲームがジャンジャン出るから、ほしくなっちゃう。

お　そうね。ただ、ディスク版のソフトのなかには漢字ROMが必要なのもあるから、そのへんは注意ね。

バ　漢ROMが必要といっても、『魔界復活』と『ダブルビジョン』ぐらいしかないよ。あとは漢字が出ても漢ROMはいらないのが多いもん。

お　ゲーム以外でも漢ROM使うよ。

バ　A1Fには漢ROMが内蔵されてるっていおうと思っていたんでしょ。

お　そう、A1Fにはカードファイルやグラフィックツールが付属していて、そのソフトでも漢字が使えるようになってる。市販のディスク版の実用ソフトも漢ROMが必要だったりするから、A1Fみたいに内蔵しているととりあえず安心だね。

バ　ソニーのF1XDは漢ROMを内蔵してないの。

お　ありません。

バ　ソフトのほうは。

お　ついてません。そのかわりF1XDは本体の作りが本格的でしっかりしてる。図1のように使いやすいキーボードに重点をおいていて、インジケータランプを集中配列したり、カーソルキーの中心をくぼませて操作性をよくしたりしている。大きくてたっぷりした感じのデザインが好きだという人も結構いる。F1IIと同じようにスピードコントローラや連射機能も付いていて、ゲームにも便利だし。

バ　それから、ディスクドライブの位置が違うじゃない。この違いはどういうこと。

↑HB-F1XD。幅416×高さ81×奥行き300(mm)。重さ3.7kg。インジケータが機能的

↑FS-A1F。幅383×高さ73×奥行き250(mm)。重さ2.3kg。ドライブが付いてるとは思えないコンパクトさ

↑内蔵ソフトのほかにツール類やMSX-DOSの入ったディスクも付いている

お　そうね。F1XDのほうは右側の奥に設計されているので、スロットが中央に位置しているよね。A1Fのほうは A1コンポシリーズと組み合わせたりするにはスロットの位置が従来どおりのほうがいいので、そのじゃまにならないように左側の手前に設計したんだろうね(図2)。

バ　使い勝手はどうなの。

お　どちらもフロッピーの出し入れがしやすい。ただ、A1Fみたいに手前にディスクドライブがあると、キーボードに厚みが出て、キー入力がしづらいと感じる人もいるかもしれない。F1XDのほうは、本体の左右の幅や奥行きが大きくなってしまう。せまい机だとちょっと不便かな。

バ　机の上くらいかたづけなさいよ。

お　はい。まあ、ディスクドライブの位置は、やっぱり使う人の好みとか、使う場所の条件とか、いろいろあって、ケースバイケースだね。

■通信だってMSXの得意科目

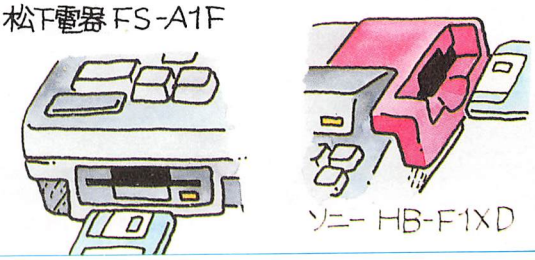
お　12月号にはMSX通信の付録がついていたけれど、これはMSXの専用通信・リンクスのことだけだった。でも、パソコン通信にはほかにもいろいろなネットワークがあって、もちろん、MSXからでも利用できるんだ。有名なところでは、アスキーのアスキーネットやMSXネット、フジサンケイグループのEYE-NET、小学館のPOST-NETとか……。ほかにもいろいろある。

バ　高いパソコンで周辺機器をそろえてパソコン通信やるともっと高くなってしまうから、低価格のMSXでやればいいっていいたいんでしょ。

お　そうっ、そのとおり。わかってるねいっ。

バ　ん一、でも、ほんとうは何をそろえればいいのかよくわ

図2　ドライブの位置



アンケートハガキより

●ほめてつかわす／F・F・Bプレンゼントのところで「人生、賭である」という言葉が気にいった。ほめてつかわす。(群馬県・野田伸市)⇨そりゃどうも(バボ)。人生は賭だから、やってみなくちゃわからない。やって負けることもあるところが、おもしろいわけだ。いつも勝っているやつっていうのは、たいていイヤなやつが多いけれど、わたし自身はそういう人になりたい(Q)。

からないの。

お　パソコン通信したくてMSX2を買いたいなと思ってる人にはソニーのHB－T7とか三菱電機のML－TS2Hがある。T7は値段が5万9800円。前のページで紹介した2万9800円のMSX2に漢ROMと、通信モデムを加えたようなもの。三菱のTS2Hのほうは、さらに第2水準の漢ROMと電話機が付いて7万5000円。

バ　へえ。1台買えばすぐ通信がはじめられるんだ。で、通信を始めるのにほかにお金がかからないの。

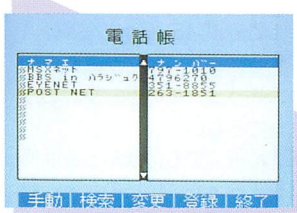
お　通信したいネットの入会金と会費がかかる。無料のところもあるし、入会金と年会費で2万円までと、結構お高いところもある。もちろん、電話代もかかる。重要なのは、使っている電話がモジュラー仕様だということ。

バ　電話の接続のところが透明なプラスティックのやつね。

お　そう。NTTに頼めば1万円くらいで工事してくれる。

バ　MSX2を新しく買って、電話工事して、入会金と年会費払うと10万近くかかりそう。

お　まあ、そうだけど、ネットにはたいてい入会せずに体験通信ができるゲストという制



↑内蔵ソフトの初期画面。電話帳ソフト。この画面から右下の画面へと続いていく

↑HB－T7。幅405×高さ70×奥行き245(mm)。重さは3.5kg。同じソニーのHB－F5と同じ大きさ

↑内蔵ソフトの初期画面。電話のないML－TS2も内蔵ソフトは同じものが付いている

↑ML－TS2H。幅357×高さ86×奥行き243(mm)。重は3.5kg。付属のアダプターで2スロットになる

度があるので、まず、それで試してみたほうがいいね。

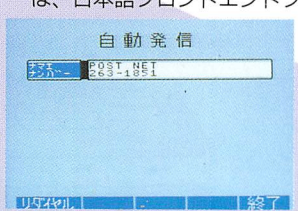
■内蔵ソフトの使いやすさは？

バ　で、通信のやり方は。

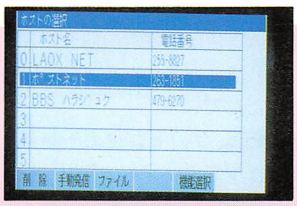
お　T7もTS2Hも、通信用の内蔵ソフトがあるのでメカ音痴の人もだいじょうぶ。たとえば、小学館のPOST-NET(ちなみに無料)の場合だと電話番号といくつかある項目を設定するだけでOK。

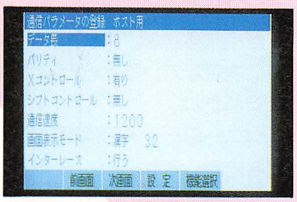
バ　使い心地は？

お　T7は漢ROMを内蔵しているのに通信ソフトのメニューが「かな」だけなのでちょっと見づらいかな。TS2Hのほうは内蔵ソフトも漢字表示で見やすいし、住所録ソフトなんかも使いやすそうなんだけど、じつは、漢字の入力はJISコード入力なんだ。どちらにせよ、漢字を使うときは、日本語フロントエンドプ



↑操作は、カーソルキーでつなぎたいネットを選んで発信キーを押すだけ


↑各ネットごとに決められている通信の条件もカーソルキーでかんたんに設定できる


↑漢字の表示が見やすく、操作しやすい。モデムとして使ってないときは普通の電話になる。なんとなくかわいい

ロセッサ、つまり、たとえばMSX-Writeのようなソフトが必要だね。

バ　キーボードはどう。

お　T7もTS2Hも、テンキーがカーソルキーより手前にある。

バ　このカーソルキーでゲームはやりづらいね。

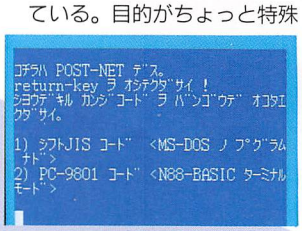
お　通信パソコンだから数字の入力のほうを重要視しているわけ。ただね、T7はほかのソニーのキーボードと同じキーなんだけど、TS2Hのキーは少し小さい。

バ　本体も、あのA1IIよりひとまわり小さいもんね。

■ほかのMSX2パソコンは？

バ　ほかにこれは注目ってMSX2はないの？

お　ソニーからHB－T600が13万8000円ですでに発売されている。目的がちょっと特殊


↑あとは画面の表示に従って、キーを押していけばいい。とってもかんたんでしょ

なのでF・F・Bでは紹介しなかったけど、モデム内蔵MSX2に『株式管理』ってソフトが付属されている。株式専用に開発されたものだね。

バ　ソニーときたら松下電器。

お　かなり前に出た機種だけどワープロパソコンFS－4600Fというのもある。なんといっても、MSXの中では今だにいちばんワープロ機能がいい。プリンタも付いているし。

バ　ワープロパソコンといえば三洋電機もワープロパソコンを出していたよね。

お　WAVY77でしょ。あのMSX-Writeを内蔵しているパソコン。これもプリンタ付。今後、MSX－Write対応のソフトが増える可能性もあるから将来性がある。

バ　折りたためるのがいいね。

お　ちょっとまえから出ている機種というのは、定価が高くても実際の店頭価格では安くなっていることが多い。といっても、東京でいえば秋葉原のようなところに限られるけどね。そうした商品を買うというのも目的によってはいいかもしれないね。それから、買いに行くまえにパンフレットをそろえて十分調べてから行くというのは基本だね。店員さんに負けないように。

バ　というわけで、来月号もまた見てくださいねー。

お　んが、んっんっ(サザエさんのマネ)。

↑WAVY77。本体を開いたとき幅432×高さ92×奥行き352(mm)。重さ4.7kg。折りたためるワープロパソコン

アンケートハガキより

●夕日に向かって叫ぶ／ぬわ～ん！　ということだ。せっかく、せっかくためつづけたお金をはたいて買ったHB－F500(7万円くらいだった)。しかしHB-FIXDは同程度の仕様で、ナ、ナント、5万4800円！　くやし～い！　わたしと同じような苦しみを背負っている方々、みんなげ叫ぼう(夕日に向かっていうこと)。「ソニーのバカヤロー　」⇒これはタイミングの問題だね。それでも、漢ROM内蔵のF500が7万円は安い！(Q)。

周辺 ちょっと気になるコナミの新★10倍カートリッジ

もちろん、MSXユーザーならコナミの『ゲームを10倍楽しむカートリッジ』は知ってるよね。編集部でもコナミのゲームを攻略するときは、しっかり使ってるんだ。このカートリッジ、ゲーマーにも編集者にもほんとうにありがたいカートリッジなんだけれど、じつはMSX2にはちゃんと対応していなかったんだ。

『悪魔城ドラキュラ』や『メタルギア』ではちょっとカートリッジの差しこみ方や使い方が違っていたよね。これにはちょっと困っていた人もいるだろう。

今度出る『コナミの新★10倍カートリッジ』は、今までの10倍カートリッジの機能がMSX2のソフトにも完全に対応するばかりでなく、いくつか新しい機能がプラスされているそうだ。残念ながら、この記事を書いている段階では、まだ詳しいことはわからないんだけれど、ひとつだけ確かなことがある。

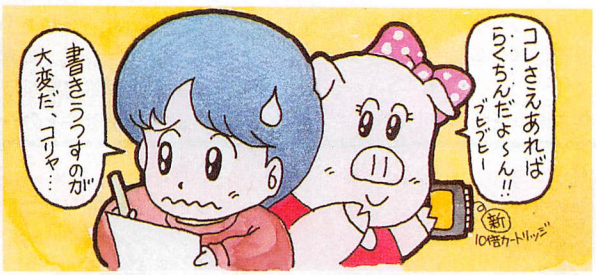
それは、S-RAMが64Kバイトついていて、12月以降に発売される『シャロム』などコナミのゲームのセーブができるようになっているということだ。64Kバイトも容量があるので、いくつもセーブできるらしい。

S-RAMにセーブできればプレイもスムーズにいくよね。

値段は5800円で、12月下旬発売の予定だったけど、88年の1月発売になるとのこと。ほかのプラス機能がどういうのか今から楽しみだね。

88年のトップをかざりそうな話題のゲーム『シャロム』。コンティニューを選ぶと……

パスワードは100文字くらいあってほんとうにたいへん



BEST 10 ベスト10

さて、今月のベストテン。10位にランクの『三国志』は、1か月ぶりの返り咲き。20位までの注目は、グラフィックツールの『ピクセル3』が13位に。なぜか15位には『MSXプログラムコレクション50本』がランクイン。17位にはROM版になった『ダブルビジョン』がベストテンをうかがっている。やっぱし、シュレーションとエッチは強い。

順位	前回順位	ゲーム名
1	1	F-1スピリット
2	—	ウシャス
3	—	ザナドゥ
4	—	ジーザス
5	—	オーガ
6	2	グラディウス2
7	5	信長の野望《全・国・版》
8	4	ハードボール
9	—	ダイレス—ガイガールーブ—
10	—	三国志

（11月20日J&P渋谷店調べ）

おはなし こんにちわっ

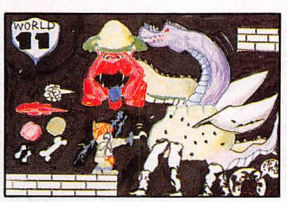
新コーナーだ。F・F・Bと読者、読者と読者が触れ合う愛のスペース。要するに「サイケデリック」の後継機ね。そのへんに落ちていそうな"読者ページ"とはちょっと違う風味のものを作りたい。Q&Aにも挑戦したい。右の掲示板もあとで見ておいてね。てなわけで読者情報(バ)。

●11月号の90ページのアンケートハガキよりの「インドの山奥でんぼううったら〜」ってやつ。明石家さんまが『サザン』ってくつのコマーシャルで歌ってた。（大阪府・谷水賢史ほか）

この話、結構たくさんの人から情報があった。なんていっても、11月号の欄外読んでないとわけわかんないよねえ(Q)。

デビルマン＋かぶとこうじで、川崎麻世になってしまった、斜めの口で笑うファン・フレディ王子。（奈良県・高鍬嘉行）

アニメージュと間違えて送ってきたのではないかとさえ思われた作品。確かにここあてでした（静岡県・水沢冬子）



構図といい色使いといい、なにかを感じた。色がキレイなので一輪車芸人を目指せ！　別に意味はないけど　（宮城県・山川度）

こういうページによくありがちなよいイラスト。これがかけるキミなら、きっと出世するだろう（千葉県・菅原由行）

馬と書いてあっても絶対にそう見えないのがすごい。どうしたらこんなに怖い馬をかけるのだろう　（広島県・久間和正）

掲示板

新コーナー『おはなしこんにちわっ』では、みんなからのおはがきをまってます。MSXなど、専門的な質問にはおばQが、人にいえない体の悩みなど、そういったたぐいの専門的なことにはババが、一応答えたりします。そのほか、フツーのおはがきやイラスト、最近見つけたヘンなモノ、サイケな写真、おばQとババへのプレゼントなど（おいおい）、なんでも心広く受け付けます。あて先は、〒105 東京都港区新橋4—10—7 TIM MSX・FAN編集部『おはなしこんにちわっ』係まで。

アンケートハガキより

●悲しみのMSX1ユーザー・その1／ぼくは16KBのMSXをもっています。64KBにしたいのですが方法を教えてください。（宮城県・一条充孝）MSXをMSX2にできると聞いたんだけど本当ですか？（静岡県・小沢貴浩）⇨MSXユーザーにとってMSX2のゲームが増えていくのは本当につらい。では、MSXをMSX2にバージョンアップする方法はあるのだろうか？　最初に答えをいうと方法はある。しかしほとんど意味がない。そのわけは次ページで。⇨

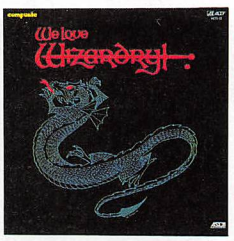
MUSIC ゲーマーにおくる愛の名曲シリーズ

ゲームミュージックファンにうれしい話。今話題の『YS』が『MUSIC from YS』として登場。オリジナルサントラ15曲に未使用曲13曲、アレンジ5曲、PSG音源版5曲を完全収録している。キングレコードより好評発売中！

そして、おなじみアポロン工業から4本、発売中のソフトを紹介。まず、ゲーム・ミュージック初のライブコンサート版として話題の組曲『ドラゴンクエスト・イン・コンサート』だ。演奏は東京管弦合奏団。そして『サウンド・ファンタジー／ロマンシア』だ。オリジナル版に加えアレンジ版、ボーカル版が収録されている。続いて、コナミの『グラディウス』、『沙羅曼陀』が『オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス&沙羅曼陀』として登場。これは、オリジナル・サウンドシリーズのグラディウスと沙羅曼陀の総集編。最後にファミコン版の『ウィザードリィ』の音楽をアレンジした『We Love Wizardry』。演奏は作曲した羽田健太郎自身が行っている。39ページで以上の一部をプレゼントしているので、そちらも見てね。わりと競争率が低いだろうからネライ目かも。

なにかと話題の『イース』。ゲームでも聞けないイースの曲が楽しめる

サントリーホールで行われた『ドラゴンクエストの世界』のライブ録音



ファミコン版ウィザードリィを聴きながら、MSXでウイザードリィを楽しむ

VIDEO "おもしろいビデオ"見っけ

有名な映画のビデオ情報は、ほかのいろんなところにまかしておいて、ここでは、マイナーと呼ばれつつ、おもしろい存在感を持っているビデオを少しずつ紹介したい。

マイナーなビデオはたいていタイトルがおもしろい。たとえば、『どろどろアンドロイド娘』、『アーメン・オーメン・カンフーメン』、『ホラー喰っちまった』、『血まみれ女子高生』などなど(全部実在する)タイトルだけで買わせようという意図が見え隠れする。こういうものがあることだけでも知っておけば将来何かの役に立つ(かもしれない)。で、

『ビデオばびでBOO』

「TVは健康に害がある」という警告で始まるこの作品は、典型的アメリカ型脳天気の間脳あたりの裏側に潜む、見事な社会風刺とブラックユーモアで脳がカニみそになりそうなくらいおかしい、TVフリークに送るパロディ全集である。数々のTVCMのパロディに始まり、つまりこの作品のなかでは、王選手が突然ボンカレーを持って入って来てもそれは単なる家宅侵入になってしまうという、完璧にTVを茶化した鋭い作品だ。

(1978年アメリカ／東映ビデオ)

『悪魔のかつら屋』

今度は怖い。

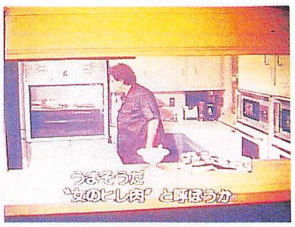
このビデオ、1年まえくらいから販売していない。といっても、レンタル屋にはふつうに置かれているので、まあ、売れなかったので絶版にしたのかもしれないが、なかなかの拾い物！

人毛100%がウリのかつら屋の親子は、じつは来店した女の子の頭をはいで売っていたという設定。で、息子の顔がエスパー清田クンに似ているとか、BGMがやたら明るいとか画像が『世界の花嫁さん』ぽいとかB級の匂いで窒息しそう。そのくせ、怖いシーンはモロに怖い。しばらくはレバーとかモツ料理が食べられなくなる。

(1966年アメリカ／フジビデオ)

やたらおかしかった「かつらの会話」シーン。このかつらも人毛100パーセント。怖い怖い怖い怖いビデオですねー(『悪魔の……』)

「ドゥ・ユー・ノー・ミー？」と聞いてもだれもわかってくれないという、例のCMのパロディーも入っている(『ビデオばびで……』)



ついでに『ホラー喰っちまった』の画面も紹介。これはカニバリスムの映画。「カニバリスム」の意味は大学で勉強しよう

TEL テレ・アドぢゃ

テレフォン・アドベンチャーの新シリーズがスタート

シリーズ第6弾目は、芸能界に潜む邪神をえがいた『闘う芸能プロダクション』。実施予定期間は、昭和62年11月8日～昭和63年2月7日。下の代表インフォメーションに電話をかけてあとはメッセージの指示に従ってアドベンチャーを楽しむわけ(無料)。

【代表インフォメーション】

札幌＝011-821-9000
東京＝03-236-9988
新潟＝025-267-7000
長野＝0262-35-8000
京都＝075-751-7700
広島＝082-252-0000

参加のときはペンとメモを用意。番号は間違えないようにね。

アンケートハガキより

●悲しみのMSX1ユーザー・その2／(つづき)まず、16KBを64KBにする方法だけど48KB増設RAMカートリッジというのがあって値段は2万円くらいとけっこう高い。これを、さらにMSX2にするにはバージョンアップアダプタが必要。値段は、2万9800円で2スロットないと使えない。そのうえ、増設スロット(3万円くらい)を付けると全部で約8万円くらいかかる。……これなら新しいMSX2のほうがずっと安いのだ。(Q)

プレゼント

お年玉スペシャル

（今回だけは特別なのさ メーカーさんありがとう）

モニタープレゼント ハート

1 FS-A1F

↑付属ソフトがうれしいドライブ内蔵型。1名様(松)

2 FS-A1MKⅡ

↑連射パッドは重宝します。1名様(松)

3 HB-F1XD

↑スタイル抜群のドライブ内蔵型。1名様(ソ)

4 WAVY77

↑価値ある本格ワープロパソコン。1名様(洋)

5 ML-TS2H

↑電話がかわいいと人気の通信MSX2。1名様(菱)

6 FS-FD1A

↑スロットに直接差しこむ高速ドライブ。3名様(松)

7 リンクスモデム

↑ネットワークゲーム好きやねん。10名様(松)

8 HB-F1Ⅱ

↑光るインジケータがカッコイイ。1名様(ソ)

9 WAVY23J

↑プログラム入門者にすすめたい。1名様(洋)

10 ML-TS2

↑本格パソコン通信をはじめたい。1名様(菱)

11 ホール・イン・ワン スペシャル

↑MSX2専用ROM版。4名様(H)

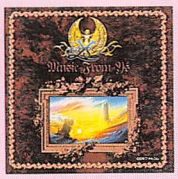
12 ジーザス

↑MSX2専用。ディスク版。5名様(ソ)

13 三国志

↑MSX2専用。ディスク版。5名様(ソ)

14 MUSIC from YS



←イースの音楽テープ。5名様(キ)

15 オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス&沙羅曼蛇

←ミュージックテープ。3名様(ア)

16 は〜りぃふぉっくす 雪の魔王編

↑MSX・RAM16K以上用ROM版。1名様(マ)

17 棋聖

↑MSX2専用ROM版。将棋ソフト。5名様(ソ)

18 ガルフォース

↑MSX2専用ディスク版。5名様(ソ)

19 パタタ

←携帯マッサージ器。10名様(バ)

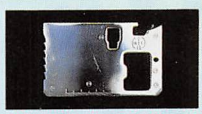
20 サウンド・ファンタジー／ロマンシア

←ミュージックテープ。3名様(ア)

はずれちゃったヒトにも抽選で

↑ポスター8名様。ステッカー10名様(コ)

↑グラディウス2のテレカ1名様(コ)



↑なぜかサバイバルツール。5名様(マ)

↑ノートとステッカー。5名様(マ)

↑Mファン特製テレカ。20名様(ト)

正しい応募のしかた

応募方法は、①ハガキに右下の応募券を1枚貼る。②ほしい商品名と番号を1つだけ書く。③名前と住所と電話番号を書く(都道府県名と名前のふりがなも)。④所有機種名とRAM容量を書く。⑤ついでにF・F・Bへのメッセージを書く。⑥見直す。⑦願いをこめてポストにハガキを入れる。

ログイン12月号のマネをして応募券は2枚つけました。モニターのほうにはずれても左のプレゼントのどれかがあたるチャンスあり。やっぱり正月号は違うね。あて先は、

〒105東京都港区新橋4−10−7 TIM MSX・FAN編集部 モニター・プレゼント係

しめ切りは、1988年1月5日必着。当選者は2月8日発売の3月号で発表します。なお、お送りした製品はモニター後返却する必要はありません。

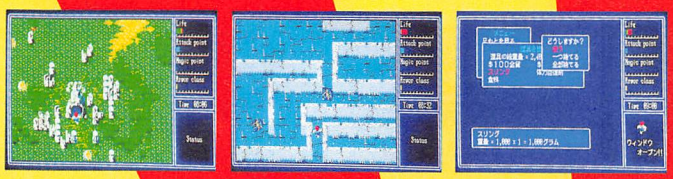
掲示板

いかがでしたか、新コーナーも始まりハリキリまくってます。F・F・Bをおもしろくするのも、企画だおれにするのもみなさんのハガキ次第です。F・F・Bに調べてほしいこと、日頃から気になっていることなど、なんでもF・F・Bまでおハガキください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4−10−7 TIM MSX・FAN編集部「F・F・Bなんでも知りたい」係まで。ついでにF・F・Bの感想も書いてね。待ってます!

■モニタープレゼントおよび通常プレゼント協力企業 ア＝アポロン／キ＝キングレコード／コ＝コナミ／洋＝三洋電機／ソ＝ソニー／H＝HAL研究所／マ＝マイクロキャビン／松＝松下電器／菱＝三菱電機／バ＝バンダイ（以上50音順）、ト＝徳間書店インターメディア

お正月の遊びはコレッ！

特集①はもちろん、あの
ハイドライド3の最新攻略情報。



そしてキミの好みにピッタリの
ゲームが選べる **分野別**

新作ゲーム ライバル比較

ちょっと早め
だけどテクノ
ポリスから新
年おめでとう

'88年もテク
ポリをどう
ぞよろしく

RPG編：マイト・アンド・マジックvs.ティル・ナ・ノーグ
アドベンチャー編：セイレーンvs.ウイングマン3
シミュレーション編：ファンタジー・ナイトvs.ジンギスカン
アクション編：パンチアウトvs.クンフー　など
……が特集②だ。

ゲームにちょっとアキたキミには特集③、新機種
PC-8801FAなどのサンプリングで遊ぼ！

月刊テクノポリス

88年1月号は12月18日発売です！

毎月18日発売 定価480円 徳間書店

プログラムファンの王国

ファンダム

プログラムだって年末年始攻勢だ！

今月のプログラム　紹介と遊び方目次

●SIDE-α……41
●PURE STAR……42
●だるまさんがころんだ……44
●ういすぷ……44
●MSXキャラクタエディタ……45
●LINE SOCCER……46
●パズレルタイムルS……46
●BIG STATUE……47
●ロンリー・ピンポン……47
●パソコンダービー……48

➔リストは57ページ

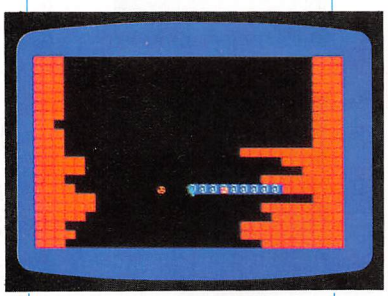
SIDE-α（サイド アルファ）

波動ビームが新鮮な、降下型シューティング

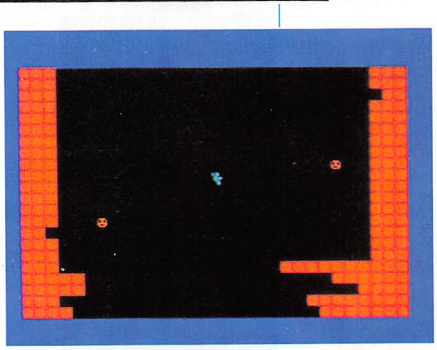
MSX・MSX2 RAM8K

BY Beta. K

RP部門N画面タイプ



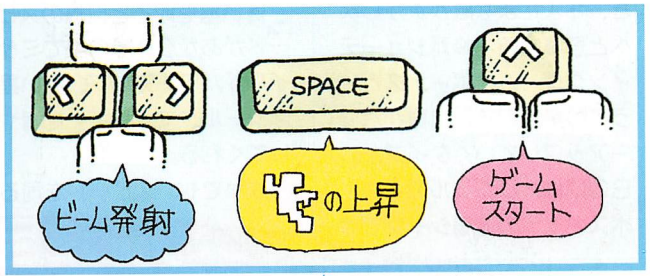
危険な生殖細胞でおおわれた壁のなかをずんずん降下していく探検用ロボット・ウィートロン。襲いかかる分離細胞を波動ビームで撃退するとその反動で右へ左へ揺れ動く。危なくってしょうがないスリリングなゲームだ。



左右から襲ってくる分離細胞。ウィートロンはただ静かに波動ビーム発射のチャンスを待つ……

ウィートロン

分離細胞



このゲームはRUNしても、ただ「RUN」という文字が虚しく画面に表示されるだけでゲームは始まらない。カーソルキーの上を押さないとスタートしないのだ。これを「Beta.Kのフェイントスタート」という。

自機ウィートロンは、スペースキーで適当に逆噴射しながら敵の生殖細胞におおわれた縦穴をえんえん下降していく。ときどき、分離細胞がウィートロンを襲ってくるので、左右に波動ビームを発射して撃退しよう。

このビームを撃ったときの反動でウィートロンは左右に揺れ動く（これ以外に左右には動けない）。ここがこのゲームのおもしろいところ。リストも短いからぜひ遊ぼう。

分離細胞が真横にきたときにその方向にカーソルキー！

ビビビッ。青地に白のアットマーク波動ビームの発射！

撃退したあとのウィートロンは反動で逆方向に移動するのだ

PURE STAR（ピュア スター）

➡リストは65ページ

もんくなしに楽しめるシューティングゲーム

MSX・MSX2 RAM32K

BY米屋のチャチャチャ

FP部門（11画面）

このプログラムを打ちこまずに終わる人は、今世紀最大の不幸な人だ。キャラクタ、スピード、BGM、ゲーム性、どれをとっても最高。きらめく星と快適なBGMの流れるなか、たっぷりシューティングを楽しもう。

だれもがうなずく超傑作シューティング

バックでかすかな星々がまたたくなかを自機が進んでいき、さまざまな敵が次から次へと登場する本格派シューティングゲーム。ボーナスという名の星を取ると自機がパワーアップしていくタイプだ。BGMはオリジナルの名曲、ボスキャラの登場シーンではさらに不気味なムードの曲に変わる。

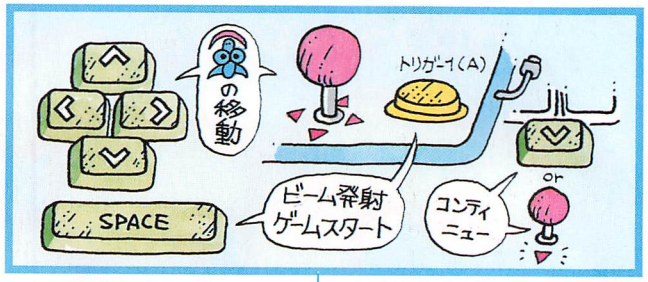
青い星を取ると自機のスピードがあがり、緑の星でミサイルがパワーアップ、赤い星はシールドエネルギーを増やしてくれる。

なかでも、スピードを司る青い星は重要。青い星が1つも取れないままではステージ1すらクリアできないだろう。

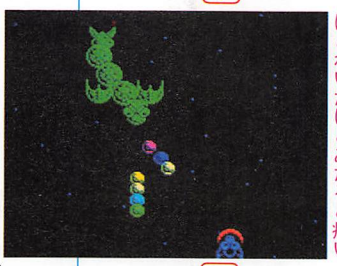
ただし、スピードを取りすぎるとなまじの反射神経ではたちうちできず、かえってやられやすくなるので注意。

ダメージを受けるたびに3つの要素が1段階ずつパワーダウンしていき、自機がハゲアタマになったときにダメージを受けるとエンド。

キーボードでもジョイスティック（ポート1、2の両方が可）でも遊べる。できればジョイスティックが望ましい。



ワータブルなどのザコ敵をビシビシ倒し突き進んでいくと



ボスキャラ登場。こいつはタマ吐き型グリンゴン。タマはきれいだけどあたると痛い

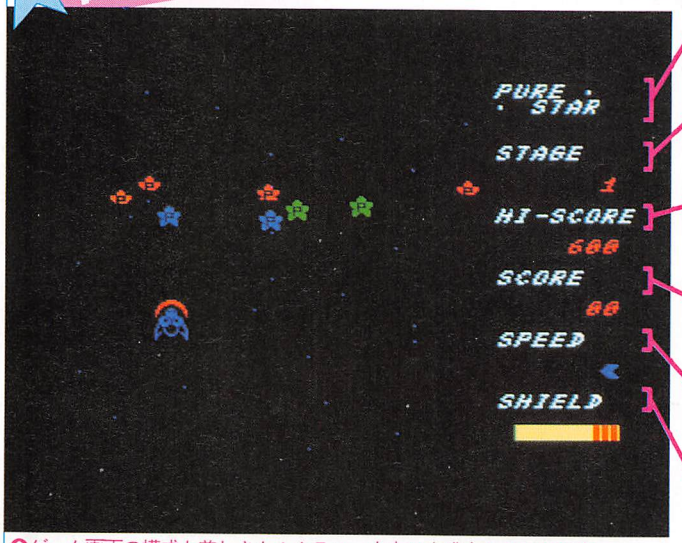
ホホッ、やりすごした……と思っているとトゥーヤング！

しつこいグリンゴンは何度でも上からもどってくるのだ

タマは自機に向かってくる誘導弾。なかなか怖いシーン

長い長い戦いの繰り返しの果てにようやくグリンゴン退治

画面右のパラメータに注目！



ゲーム画面の構成も美しさもAクラス。内容の完成度もきわめて高い

ゲームタイトル。ピュア（純粋）な星とは、この画面に登場しているボーナスの星のことだろうか

ステージは9まで。ステージの内容はちょっとした手直しで自由に設定できる（68ページ参照）

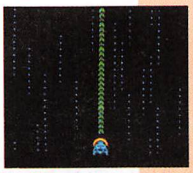
ハイスコアを出すと「YOU ARE TOP.!」と表示されてここに登録される。最初は0点

スコア表示。ザコの敵を倒したり、ボスキャラにミサイルがあたったりすると点数があがっていく

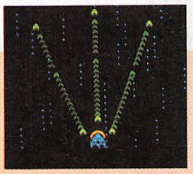
自機のスピード。青い星を取ると1段階ずつスピードがあがっていくが、あまり取りすぎると怖い

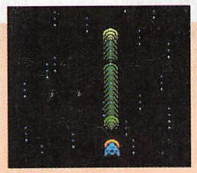
敵の攻撃に耐えるシールドエネルギー。目盛りが消えるとバリアも消えて「ハゲアタマ」になる

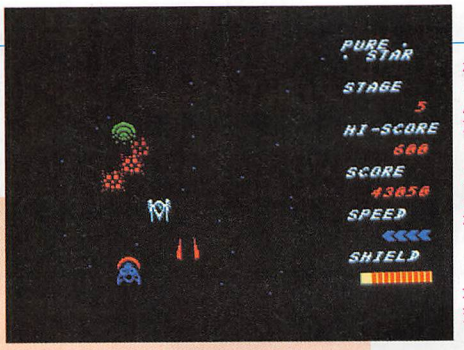
自機ビームは3段階でパワーアップ!


最初からあるごくふつうのミサイル

緑の星1個で3連射型のミサイルになる


緑の星2個で拡散型のミサイル


最強は貫通型のスペシャルミサイル



貫通型ミサイルの威力。敵がならんだところをねらうと有効

この敵キャラの動きを見てくれ!

ステージは全部で9面。それぞれ、いろんな敵キャラやボーナスが次々に登場する。

なかでも、いちばん手強いのは、ボスキャラとして登場するグリンゴンとザップライ。大きく、強く、しつこいのだ。

とくに、ステージ9の最後では、2タイプのザップライが重なって登場する。この不気味さは見ものだ。

最後に、コンティニューの方法をそっと教えておこう。ゲームオーバーになったときに、下方向のキーを押して待ち、そのまま、ゲームスタートのボタンを押せばいい。ただし、各ステージの最初から始まるので、ステージ1を越さなければ意味がない。

●名前は編集部で勝手につけたもの。それにしても遊びがいのありそうな動きでしょ

蛇行型ホワイトン

体当たり型グリンゴン

往復型ザップライ

直降下型ワータブル

回転型ホワイトン

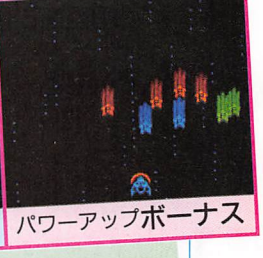
タマ吐き型グリンゴン

ボーナス入りハロウィス

横走り型ワータブル

縦蛇行型ホワイトン

回転型ザップライ


パワーアップボーナス

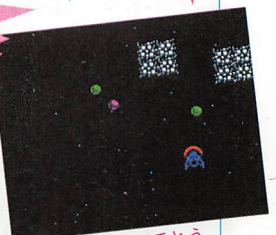
最終ステージでダブル・ザップライを倒したキミこそピュア・スターだ!

ステージ9の最終場面。最初は1匹に見える

このあたりで正体を現す。キャラのブレ方がじつに不気味

鈍い人でもここまでくるとわかる。2匹が重なっているのだ

一方は回転型、一方は往復型のザップライだったのだ


スピコン使ってとうとうやっつけた(正直)

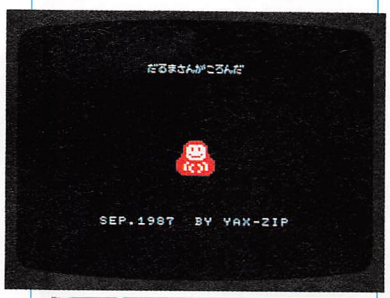
キミはこのメッセージを見ることができるか

だるまさんがころんだ

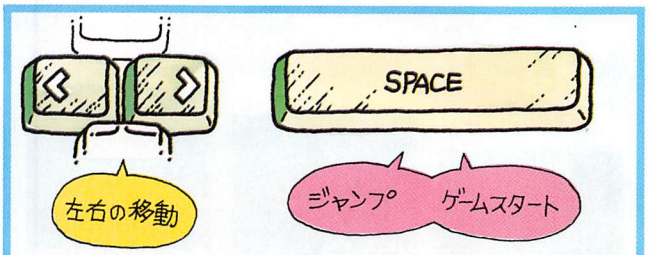
➔リストは62ページ

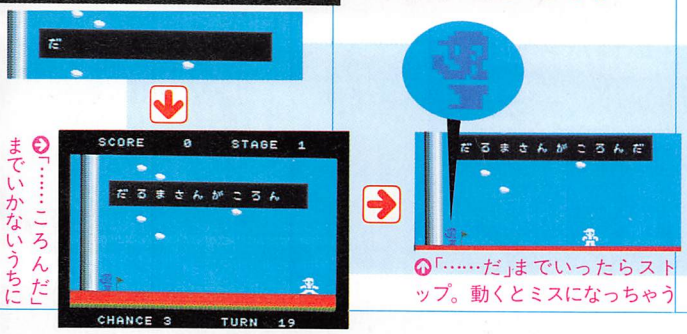
コンピュータで遊ぶ、むかしながらのゲーム

MSX・MSX2RAM32K
BY YAX-Zip
RP部門10画面タイプ



10文字言葉としては全国的に有名な「だるまさんがころんだ」。かくれんぼに、カンけりに、といろいろ使われるけれど、やっぱり代表的なのはこの遊び。時代を超越した有名アウトドアゲームがMSX相手に遊べます。

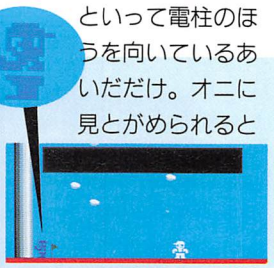




➔「……ころんだ」までいかないうちに

↑「……だ」までいったらストップ。動くとミスになっちゃう

オニはもちろんMSX。プレイヤーは自分のキャラクタをすすすっと動かして、オニの背後にある旗を取ってくるのが目的だ。ただし、動けるのはオニが「だるまさん……」といって電柱のほうを向いているあいだだけ。オニに見とがめられると



↑シーン。オニはだまってこっちを見ている。動かないように

「CHANCE」が減って、これが0になるとゲームオーバー。「TURN」(その面で「だるまさん」をいってくれる回数)が0になってもゲームオーバー。2面目から出てくるボールはジャンプでよけること。全5面。

↑耐えきれなくて動いたアホな例。それはわたしです

ういすぷ

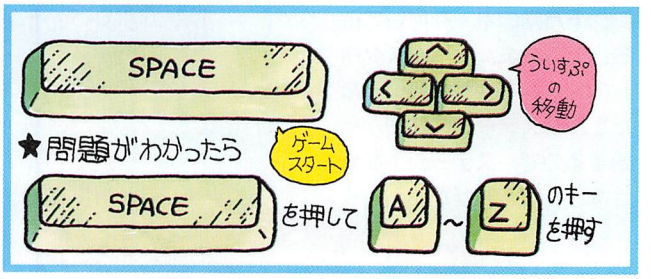
➔リストは58ページ

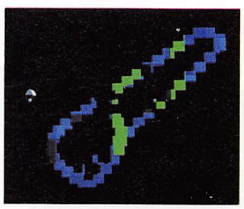
火の玉を動かして見る文字あてパズルゲーム

MSX2専用VRAM64K
BY高橋吾郎
RP部門N画面タイプ

"ういすぷ"とはいわゆる火の玉のこと。ういすぷを動かして向こうに見える文字をあてていくパズルゲーム。ゲームはかんたんだけれど、さすがにMSX2専用だけあって画面や表示はしぶいながらもとてもきれい。

カーソルキーでういすぷをコントロールして向こうの文字を推理しよう。ただしパラシュートの制限時間付き。わかったらスペースキーを押して答えを入力するのだ。





➔わかった。多分、やきっと「N」だ!

↑答えを入力すると正解の画面が出る。やっぱり思ったとおり

➔パラシュートが下に降りてしまうまえに答えよう

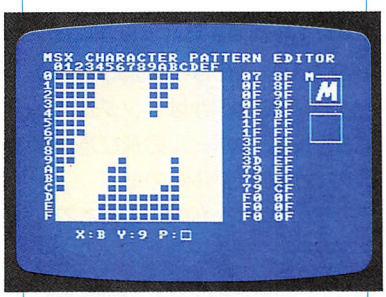
➔問題は大きな文字、小さな文字、平たい文字と毎回変わる

MSX キャラクタエディタ

いろんなキャラクタが作れる実用プログラム

MSX・MSX2 RAM32K
BY VAL
RP部門10画面タイプ

リストは59ページ



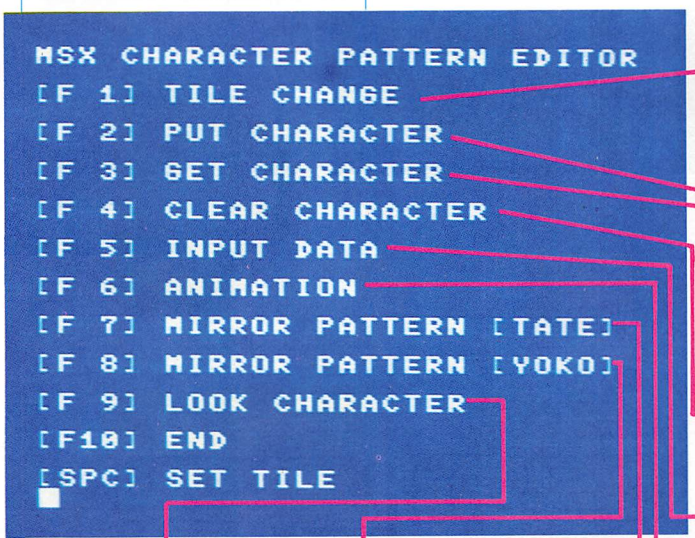
これを使えば、方眼紙はもういらない。16×16ドットのパターンを16個ずつデザインできるキャラクタエディタ。とくに、いくつかのキャラクタを連続して表示して見られるアニメ機能がなかなか楽しい便利プログラムだ。

キャラクタエディタといっても、休日にスカッシュしていて、娘が恋人だなんていうキザなやつのことじゃない。

スプライトやキャラクタの形を作るときのツール(道具)となるプログラムのことだ。

ここで紹介するキャラクタエディタは、16×16ドットのパターンを16個作ることができ、エディットパターンのすぐ横に16進データが表示されるので、そのデータを利用して自分のプログラムのなかでキャラクタパターンを使うことができる。また、作ったパターンをディスクやテープにセーブできるようになる改造法(61ページ)も参考にすれば結構強力なエディタに仕上がるだろう。

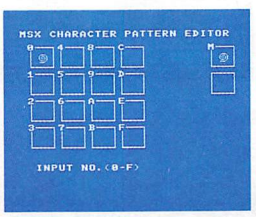
キーの使い方などは下を見てほしい。大きい文字だらけの写真は、このプログラムを走らせた直後に表示される画面で、じつは1度しか見ることができない。また、F10キーは終了キーだが、改造法で新たにセーブ用のキーにしてあるので注意。



F1 ドットとしてセットするキャラクタのパターンを切り換える。1回押すたびにセットするパターンが白い四角から透明な四角に、またその逆になる。白い四角はドットを置くことになり、透明な四角はドット消しになる。

F2 パターンを保存ウインドウにセーブ。保存場所は番号で指定

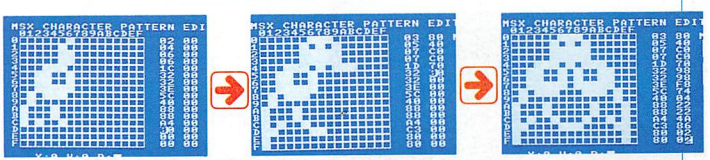
F3 保存ウインドウのパターンをエディット画面に読み出す



パターンを一時記憶する保存ウインドウ

F4 パターンの消去。このキーを押すとF2、F3と同様に保存ウインドウが表示されるので消したいウインドウの番号を入力。続けていくつも消去することができる。

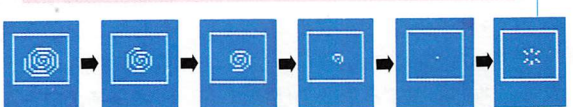
F5 データ入力。カーソルがエディット画面の右にあるデータ欄(つねに画面のパターンと対応している)に表示され、パターンデータの入力が16進でできるようになる。縦の段の範囲ならBSキーでカーソルを1段上にもどして入力しなおしもできる。



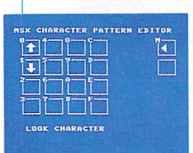
データが入力されるたびに画面にパターンが表示されていく

F6 これがウワサのアニメ機能。保存ウインドウが表示されたらまず①アニメのコマ数(1～255)を入力し、②次にそれぞれのコマになるパターンのウインドウ番号をコマの順序どおりに入力していく。最後に③そのアニメ処理を何度繰り返すかを数値(1～255)で入力する。

アニメ機能はウインドウMの下にあるウインドウで右のように表示される

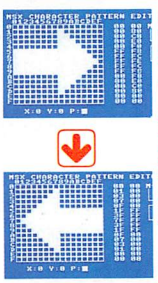


F9 保存ウインドウを見る。何かキーを押すともとのエディット画面にもどる。



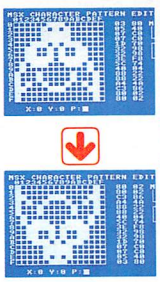
純粋に保存ウインドウを見たいだけのときは、必ずこのF9キーで見ること

F8 保存ウインドウのパターンを番号で選び、そこのパターンを左右に反転させる。



番号Mを選ぶとエディット画面のパターンも左右反転できる

F7 保存ウインドウのパターンを番号で選び、そこのパターンを上下に反転させる。



番号Mを選ぶとエディット画面のパターンも上下反転できる

LINE SOCCER（ラインサッカー）

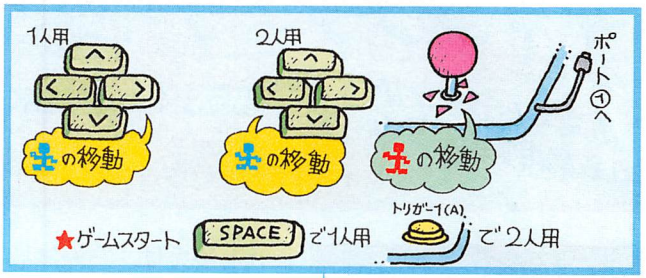
1人でも2人でも遊べる対決サッカーゲーム

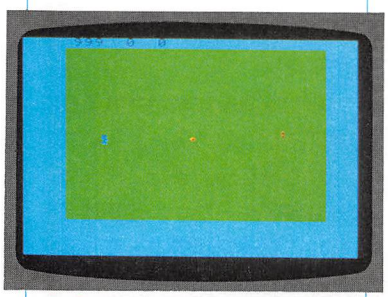
MSX・MSX2 RAM8K

BY 安田亮

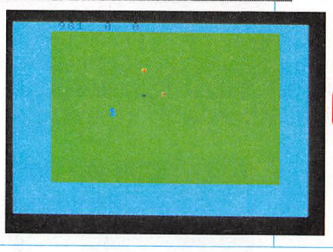
RP部門1画面タイプ

リストは51ページ

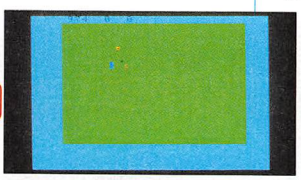




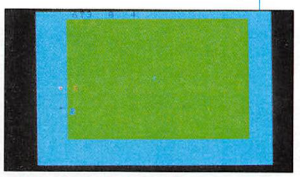
サッカーは11人でやるものと決まっていて、多少ミスしてもほかの10人に隠れてごまかすこともできるけれど、これは1対1の真剣勝負。コンピュータ相手でも、人間相手でもできる。ボールの動きもリアルで楽しい！



キックされたボールは地上に影を落としつつ飛ぶ



それにしても相手になるコンピュータは強い。ビシバシ強い



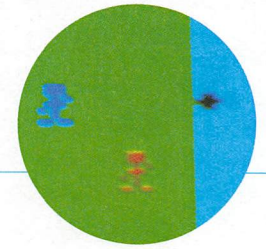
あっというまにゴールにボールがジョーズにボーズの……違うか

対コンピュータのときはスペースキー、2人用のときはジョイスティックのトリガ1（Aボタン）でスタート。

ボールに体当たりするような感じであたると、自動的に反対側にボールが飛んでいく。ただし、上のほうに飛ぶか下のほうに飛ぶかはランダム。でも、このボールの飛び方がなかなかリアルなのだ。

ゴールは左右の端のどこでも得点になる。画面左上の数字が0になったらゲーム終了。

それでもたまには人間側が得点することだってある



パズレルタイムル5

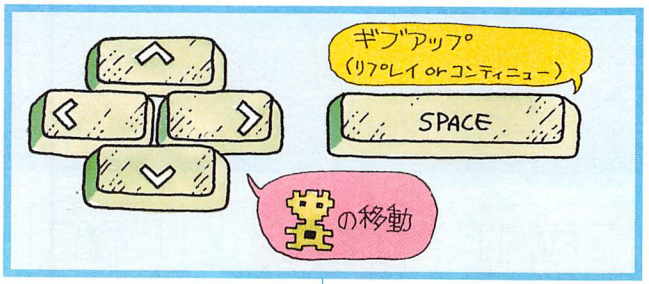
21面をたっぷり楽しむ1画面のパズルゲーム

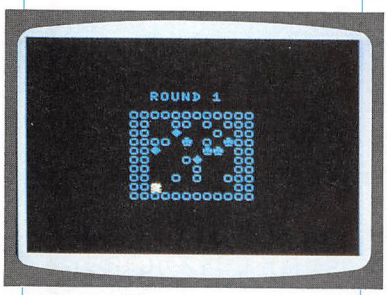
MSX・MSX2 RAM8K

BY 臼井信之

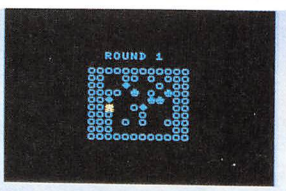
RP部門1画面タイプ

リストは52ページ

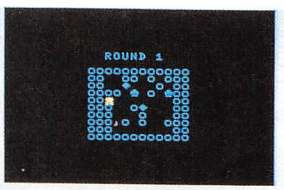




一見つまらなそうなのであやうくボツになりかけたというイワクつきのプログラム。じつはたった1画面のリストのなかに全21面。もちろん、ちゃんとパズルになっている。21面ぶんのデータをどうしているかはリスト参照。



こんなふうに進んで◆をうかつに取ってしまうと……



横1列のキャラクタがすべて消えて、もうクリアできなくなる

主人公・パルルくんをカーソルキーで動かして、その面の◆と♣をすべて取るのがパズルの目的。もちろん、いろいろと苦労するための仕掛けがある。

仕掛けその1　パルルくんは進むたびに○を背後に出して、将来、進路のジャマになる。

仕掛けその2　◆を取るとそれと同じY座標のキャラクタがすべて消え、♣を取るとそれと同じX座標のキャラクタがすべて消える。このときにほかの◆や♣が消えると面クリアは永遠に不可能となる。

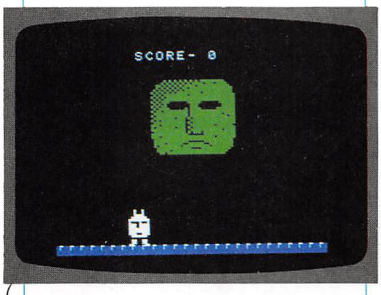
すべての◆と♣を取ると、画面下に「OK！」と表示されて自動的に次の面へ。全21面、たっぷり楽しめます。

BIGSTATUE（ビッグスタチュー）

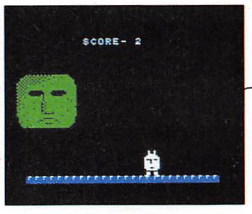
大きな顔が跳ねまわるシンプル1画面ゲーム

MSX・MSX2 RAM8K
BY MAO
RP部門1画面タイプ

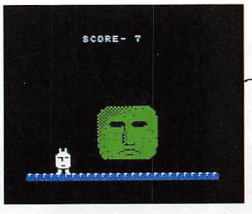
リストは54ページ



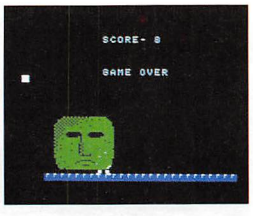
大きな顔が不気味だ、というほとんどそれだけのせいで、このゲームには妙な味がある。ドスン、ドスンと跳ねるビッグスタチューから逃げまどいながら、なんだか悪い夢を見ているような気分にひたれる不可思議ゲーム。



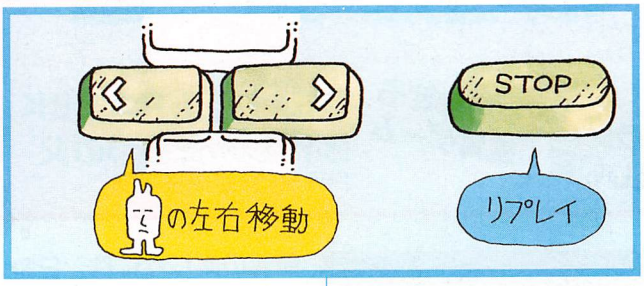
ボヨン、ボヨン（なんて跳ねる音がする）



ササッ、ササッ（なんて逃げる音はしない）



ベチャッ（なんてつぶれる音もしない）



作者がこのゲームを友だちに見せたところ、大笑いで「くだらない」といわれたそうだ。そうかもしれない。でも、なんとなくおもしろいことにはたいてい「くだらなさ」がつきまとうものなのだ。

ところで、このゲームは、跳ねまわる大きな顔の像から逃げまわるという、シンプルきわまりないゲームだ。像の跳ねた回数が得点になる。

あまりにもシンプルなのでこれ以上書くことがないような気がするが、じつは、もうひとつ不気味なことがある。

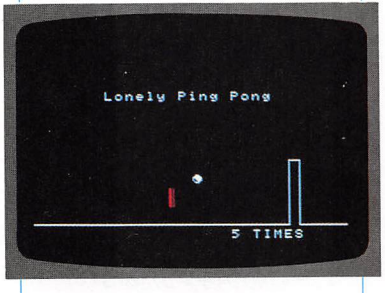
リプレイがSTOPキーなのだ。そのせいもあってゲームオーバーのときはカーソルが現れるのも不気味ではある。

ロンリー・ピンポン

孤独に球を打ち返す、ピンポン壁打ちゲーム

MSX・MSX2 RAM8K
BY TAI
RP部門1画面タイプ

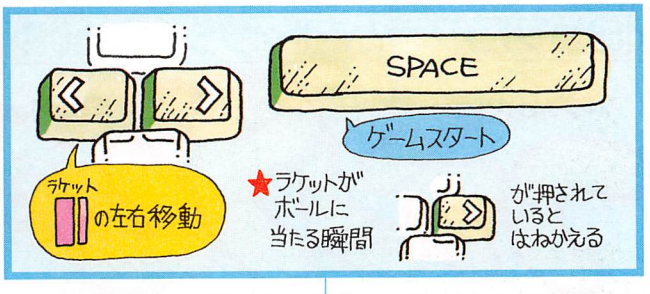
リストは55ページ

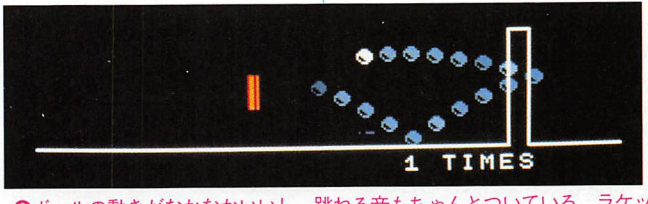


テニスの壁打ちってなんとなくかっこいいけれど、ピンポンの壁打ちはひたすら暗い。でも、暗いからこそ「人生の悲哀や深みが味わえるってもんさ。はっはっはっ」と、新橋の路地裏でピンポンおじさんがいってました。

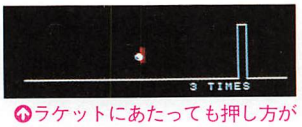
とにかくピンポン、カーソルキーの左右でラケットを操作するんだけれど、ボールのあたる瞬間に壁のほうに向かってカーソルキーを押してないと後ろにそれてしまうので、意識しておくピンポン。

ボールを打ち返すたびにラケットが下がってむずかしくなるので注意するピンポン。

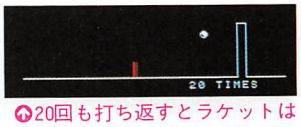




ボールの動きがなかなかいいし、跳ねる音もちゃんとついている。ラケットは左右にしか操作できないのでボールの動きをちゃんと見ることピンポン



ラケットにあたっても押し方が悪いと後ろにそれるピンポン



20回も打ち返すとラケットは地面についてしまうのだピンポン

パソコンダービー

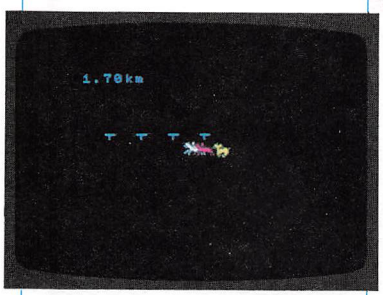
リストは56ページ

グラフィックも動きも楽しい新・競馬ゲーム

MSX・MSX2 RAM8K

BY しんたろうの父

RP部門1画面タイプ



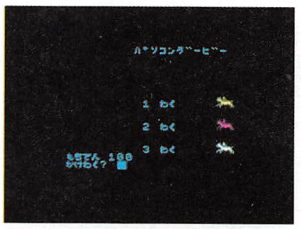
競馬の楽しさには、2つの面がある。ひとつは、ギャンブルの楽しさ、もうひとつは馬の走る姿を見る楽しさ。パソコンの競馬ゲームはたいていただのギャンブルだけれど、このプログラムにはちゃんと見る楽しさもある。

RUNするとタイトルが表示され、「かけわく?」と聞いてくる。かけ枠の入力は次の2とおりの方法がある。

①単勝式　1着になると予想する馬の枠番号(1～3)だけを入力。倍率は2倍。

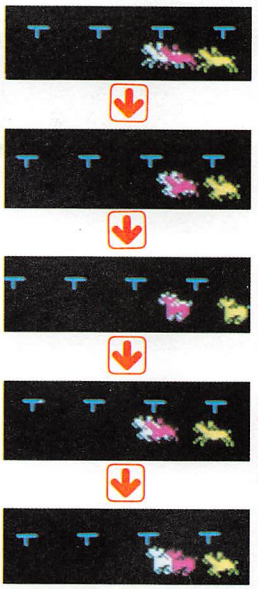
②連勝単式　1着と2着に予想する馬の枠番号を続けて(2桁の数として)入力する。倍率は5倍。

つぎに、かけ点を入力してリターンキーを押せばレース開始。持ち点が0になったらゲームオーバー。リプレイしたいときは再びRUN。



単勝式ならたとえば「2」、連勝単式なら「32」などと入力

馬はこんなふうに流れるように走る。おとうさんってすごいんだ



走る馬の姿が美しい。この写真では、2枠の馬(赤)と3枠の馬(白)が競り合い、結局、白い馬が優勢のまま撮影が終わった

MSXプログラムコレクション50本

プログラムファンの王国 ファンダム ライブラリー②

12月25日発売!

既刊

『MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー①』も好評発売中!

好評の『MSXプログラムコレクション50本～ファンダムライブラリー①』に続いて、第2弾の『MSXプログラムコレクション50本～ファンダムライブラリー②』が出る。

MSX・FANの8月号から12月号のファンダム掲載プログラム47本と、5月号掲載の『ザ・ストップ』2タイプ、プログラムコンテスト本格部門でおしくも選外佳作となった傑作RPG『DRAGOON』(未発表)を加えて計50本。

「MSXの音楽とサウンド」で扱った2本の音楽プログラムも掲載。さらに、8月号掲載ぶんにプログラム確認用データも加えた全150ページは、定価780円を超える価値あり。

前号同様、掲載プログラムを2メガに収めたROMカートリッジも1月20日発売予定(ROMの問い合わせ先は右記参照)。

9月末に発売された第1弾も現在好評発売中。『MSX・FAN』4～7月号に掲載のプログラム41本と『プログラムポシェット』からの9本、ビギナーのための「プログラム打ちこみマニュアル」などを掲載。定価780円。発行・徳間書店。

また、このファンダムライブラリー①のプログラムをすべて収録したメガROM版も発売中。定価5800円。販売・徳間コミュニケーションズ(☎03－591－9161)。全国のパソコンショップ、デパートなどでお求めください。なお、通信販売もやっています。

定価780円 徳間書店

プログラムファンの王国

ファンダム

プログラムリストと解説

プログラムの質問は

プログラムがどうしてもうまく動かない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部『ファンダム』係まで。ただし、次のことを守ってください。

①RAMの容量などが自分の機種にあっているかどうかを確認。②打ちこみミスではないかを確認。③どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記。

電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。ただし、12／24から1／4まで編集部はお休みします。

プログラムリストと解説・目次

●新・プログラム募集要項……50
●LINE SOCCER……51
●パズレルタイムルS……52
●BIG STATUE……54
●ロンリー・ピンポン……55
●パソコンダービー……56
●SIDE-α……57
●ういずぷ……58
●MSXキャラクタエディタ……59
●だるまさんがころんだ……62
●PURE STAR……65
●MSXの音楽とサウンド……70
●Q&Aボックス……72

ファンダム・アンケート！

今月号掲載のプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカートリッジにして差しあげます。官製ハガキにこのページ右下の応募券をはって①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名、を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN『ファンダム・アンケート』係まで。しめ切りは1月5日。

キミの作ったオリジナルプログラム募集中！ くわしくは50ページを見てください。

もうミスはこわくない

打ちこみミス発見プログラムの使い方

「打ちこみミス発見プログラム」とは、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかどうかを、数字で確認していくためのプログラムだ。

テープかディスクにアスキーセーブする

①まず「打ちこみミス発見プログラム」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②RUNする。
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

```
9000  >  126
↑          ↑
行番号     確認用データ
```

確認用データの大きさには意味がない。このデータは、掲載されている確認用データと同じか違うだけを見ていくものだ。

確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じだったらミスはないと思っていい。

④右下のプログラム確認用データと、画面に出てきたものを照らしあわせて、同じだったら、OK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正しよう。

※9070行は機種によって異なる。

⑤「打ちこみミス発見プログラム」が完全になったら、いよいよテープかディスクに"アスキーセーブ"する。

●テープの場合

SAVE"CHECK"↵
でセーブ(CSAVEではない)。

●ディスクの場合

SAVE"CHECK",A↵
でセーブ。

⑤そのテープ、ディスクの表に「打ちこみミス発見プログラム」と書いて大切にする。

「打ちこみミス発見プログラム」を使う

「打ちこみミス発見プログラム」は、掲載リストとまったく同じかどうかをチェックするもの。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に書いていたりするとその行では違うデータが出てくるので注意。

使い方は、

①あらかじめセーブしておいたチェックしたいゲームのプログラムをテープ(ディスク)からロード。このとき、絶対にRUNはしないでおく(1度でもRUNするとデータが変わる)。
②「打ちこみミス発見プログラム」の入ったテープ(ディスク)をセットし、
MERGE"CHECK"↵
とする。これで、2つのプログラムがつながる。
③あらかじめ、
SCREEN0↵
WIDTH40↵
としておく。
④GOTO9000↵
とすれば、「打ちこみミス発見プログラム」が走りはじめ、それぞれのゲームの「プログラム確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
">"の左側が行番号、右側が確認用データだ。

長いプログラムでは、適当なところで、STOPキーを押しながら見ていこう。

⑤終わったら、確認用データと異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。すると、必ず掲載リストと違う個所があるはずだ。
⑥修正が終わったら、念のため④から繰り返す。
⑦データの違うところがなくなったら、OK。
⑧RUNするまえに
DELETE 9000-9070↵
として、「打ちこみミス確認プログラム」を消してしまう。
⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープ(ディスク)にセーブしてから、
RUN↵
⑩これで99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。

万が一、エラーが出たら、プログラム解説や変数の意味を参考にしながら、「打ちこみミス発見プログラム」でも発見できなかった悪運の強いミスを成敗するための戦いを始めよう。

打ちこみミス発見プログラム

```
9000 '--- CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=SXORPEEK(V+I):NEXT
9060 PRINT USING " #####>###";VS;S;
9070 V=V1:GOTO 9020
```

打ちこみミス発見プログラムの
プログラム確認用データ

```
9000>126  9010>167  9020>206  9030>242
9040> 95  9050>183  9060>  6  9070>???
```


THE LINKSで掲載プログラムのダウンロードサービス中！
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月MSX・FANに掲載されるプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

ファンダム・アンケート①
▼応募券▼

1画面プログラムを作ろう！ ～季間奨励賞のお知らせ～

季間奨励賞とは？

春夏秋冬の毎季節ごとに、編集部が設定した特定の部門・タイプについて奨励し、その季節のあいだ(月号では、1～3月号、4～6月号…となります)に採用した特定の部門・タイプの作品のうち、もっとも優秀な作品を1つ選び、奨励金として3万円を差し上げます。

冬季(1987年1月～3月号)は、RP部門の1画面タイプを奨励しています。

なぜ、いま1画面なのか？

なぜ、冬季奨励賞の対象部門・タイプがRP部門の1画面タイプなのでしょうか？

1画面プログラムは、40字×24行という限られた小さなプログラムでありながら、初期設定、画面設定、メインルーチンなどプログラムを構成する必要不可欠な要素がすべてそろっています。さらに、小さなスペースのなかでプログラムを組むために、プログラムの命であるアイデアに集中しやすく、より豊かな発想でプログラムが作れるのではないかと考えられます。そのうえ、短くするためにいろいろなテクニックを試すうちに、プログラミング技術も向上することでしょう。

つまり、1画面プログラムは、プログラム作りの入門、練習には、最適の部門というわけです。

また、そのプログラムを打ちこむ人にとっては、楽に打ちこめて、いろいろな発想を楽しめ、そのうえBASICの使い方、プログラムの構成法などを勉強することもできます。

このように、1画面タイプにはプログラムの楽しさがつめこまれています。プログラムを始めたばかりのあなたもぜひ、1画面タイプに挑戦してみてください。

新・プログラム募集要項

募集部門

募集するプログラムは長さによって大きく2つの部門に分かれます。詳しい内容については各部門の募集規定を参照してください。

なお、プログラムの内容についてはいっさい問いません。ゲームプログラムだけでなく、実用プログラム、鑑賞プログラムも歓迎します。

■リーダーズプログラム部門

(略称：RP部門)

【評価の基準】①プログラムが短いこと(長さの規定は後述)

②アイデアが新鮮なこと(むしろ画面の美しさよりはアイデアのほうにポイントを置きます)

【募集規定】Mファンの読者がかんたんに打ちこめるような、適度な長さのプログラムを募集する部門です。

具体的には、SCREEN 0：WIDTH 40としてリストを表示したときの画面数で長さをはかり、それに応じて3つのタイプを規定します。

①1画面タイプ

40字×24行以内に入りきるプログラム(空行やOKは含めない)。

※数行から10行程度のいたずらプログラム、鑑賞プログラムなどの変わり種プログラムも歓迎します。

②N画面タイプ

1画面を超えて、5画面までのプログラム。このタイプでは、おもしろさ(または利用価値)と画面数とのバランスをとくに重視します。

③10画面タイプ

5画面を超えて、10画面までのプログラム。このタイプではプログラムのおもしろさ(利用価値)に加え、画面構成やキャラクタの美しさも重要な評価ポイントとします。

■フリープログラム部門

(略称：FP部門)

【評価の基準】①プログラムの長さはいっさい問いません。おもしろい(または役に立つ、美しい)ことが第1条件。②プログラムが完璧でバグがないこと。

【募集規定】文字どおり、内容、形式ともに自由な部門です。ただし、そのぶんアイデアはもちろん、プログラミング的にも完璧なものが要求されます。真に実力のあるアマチュアプログラマの投稿を望みます。

※プログラムの長さに制限はありませんが、本誌のページは限られているため、本誌での掲載が困難なことがあります。その場合、本誌ではなく、増刊号などで発表する形になることもありますので、あらかじめご了承ください。

投稿上のルール

①盗作・2重投稿厳禁◆盗作はもちろん、同じプログラムで他社の雑誌などに同時に応募するのはやめてください。

②必ずテープかディスクで◆プログラムはテープかディスクにセーブして送るのが原則です。プリンタで出したものや手書きのプログラムは受け付けられません。また、テープの場合は必ずベリファイ(CLOAD?)をして2回以上セーブしてください。

※事務手続き上の都合により応募作品は返却できませんので応募作品と同じものを手元にセーブして保管しておいてください。

③詳しい解説の手紙◆応募プログラムには必ず次のことを書いた手紙を同封してください。

(1)住所・氏名・年齢(学年)・郵便番号・電話番号

(2)プログラムの遊び方・使い方。変数の意味およびプログラム解説

(3)パズルの場合はぜんぶの解答と解法、RPGなどの場合はマップや謎解き

(4)そのプログラムを作るうえで参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記のこと)

④封筒の書き方◆表には応募部門を「RP部門1画面タイプ」のように赤い色で明記して、裏には住所と名前を書いて送ってください。あて先は、

〒105東京都港区新橋4－10－7
TIM MSX・FAN
「ファンダム・プログラム」係

＊なお、採用プログラムの版権は徳間書店に帰属するものとさせていただきます。

採用の特典

採用されたプログラムの作者には、次のものを差し上げます。

①作品の掲載号

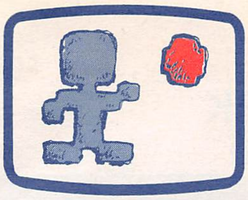
②規定の謝礼(プログラムの評価によって異なります)

③作品のオリジナルROMカートリッジ

皆様の力作、傑作の投稿を心よりお待ちしています。

ごめんなさい

編集部より1つお詫びと訂正があります。本誌12月号の57ページ「新・プログラム募集要項」の本文中のあて先に誤りがありました。「〒105東京都港区4-10-7」となっているところは、正しくは「〒105東京都港区新橋4-10-7」でした。投稿者ならびに読者の方々に大変ご迷惑をおかけしました。本当にごめんなさい。



ライン　サッカー LINE SOCCER

RAM8K MSX MSX2

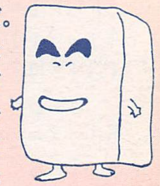
遊び方は46ページにあります

```
1 SCREEN1,0:COLOR1,7:WIDTH25:KEYOFF:DEFI
NTA-Z:VPOKE8204,34:FORI=0TO2:READA$:SPRI
TE$(I)=A$:NEXT:T=1000:PRINT"HIT SPCorTRG
":FORH=0TO1:H=-STRIG(0)-STRIG(1)*2:NEXT
2 FORI=1TO475:PRINT"a";:NEXT:X=32:X(0)=1
5:Y(0)=21:X(1)=50:Y(1)=21:DATApp p( PP
3 Y=21:V=5:C=0:D=0:DATApp(p  り,`み`
4 PRINTCHR$(11)T;P;Q:FORI=0TO1:M=X(I):N=
Y(I):IFH-1=ITHENA=SGN(X+1-M):B=SGN(Y+3*(
(Y<N)*2+1)*(M-X<>1)-N)ELSES=STICK(I):A=S
GN(S-5)*(S>1):B=SGN(S-3)*SGN(S-7)*(S>0)
5 M=M+A+(M>57)-(M<7):N=N+B+(N>38)-(N<2):
PUTSPRITEI,(M*4,N*4),I*2+4,TMOD2:IFABS(X
-M)+Z<0ANDABS(Y-N)<3THENV=4:C=SGN(X-M):D
=RND(-TIME)*5-2ELSEX(I)=M:Y(I)=N:NEXT
6 FORI=0TO1:V=V+(V<5):Z=23-V*V:IFV=-5THE
NV=5:C=0:D=0ELSEX=X+C:Y=Y+D:PUTSPRITE2,(
X*4,Y*4-Z),8,2:PUTSPRITE3,(X*4,Y*4+2),1,
2:NEXT:IFX<8THENQ=Q+1:GOTO2ELSEIFX>56THE
NP=P+1:GOTO2ELSEIFY<2ORY>38THEN3
7 T=T-1:IFT<0THENFORI=0TO9999:NEXT:RUNEL
SE4:'●●●●●●●●●● LINE SOCCER ●●●●● A.Y ●●
```

➔3行のDATAにある「、」はSHIFT+@で打ちこみます

By やすた

はじめはラグビーのつもりが……



わーい。初採用だ。でも、初投稿ではない。このプログラムを投稿してから、かなりたっていたので、家にあるもとのプログラムを捜しだすまでに1時間もかかってしまった。このゲームは、はじめラグビーのつもりだった。その名残といえばボールが楕円形だ、ということだけだ。ところで、1画面というのは40行×24字だったとは知らなかった。そうと知っていればBGMぐらい……付けられるわけはない。

変数の意味

■スプライト座標用

M、N……表示するプレイヤーの座標⇨表示では×4して使用

A、B……表示するプレイヤーの座標増分

X(n)、Y(n)……各プレイヤーの座標

X、Y……ボールと影の座標⇨表示では×4して使用(ボールのY座標はさらに+[Z]、影のY座標は+2して使用)

C、D……ボール、影の座標増分

Z……ボールの高さ(−2のときが地面)

V……ボールの縦方向の加速度

■その他の変数

A$……スプライトパターンデータ読みこみ用

H……1人、2人用かのフラグ(1=1人用、2=2人用)

I……ループ用

P……赤のプレイヤーの得点

Q……青のプレイヤーの得点

T……制限時間

プログラム解説

1 初期設定1

●画面モード設定●キャラクタの色設定●スプライトパターン定義●1人、2人用の選択

2 初期設定2

●画面表示●変数初期化●スプライトパターンデータ(1行で読みこみ)

3 初期設定3

●変数初期化●スプライトパターンデータ(1行で読みこみ)

4 プレイヤー移動処理

●制限時間、得点表示●プレイヤー移動1(MSX)●カーソルキー(スティック)入力処理●プレイヤー移動2(1人、2人用の人間が操作するとき)

5 プレイヤー表示

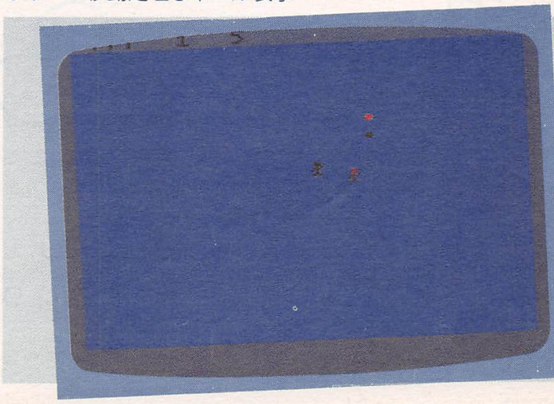
●各プレイヤー表示●プレイヤーがボールをけったかの判定、処理

6 ゴール判定

●ボール移動処理●ボール表示●ボールの影表示●ボールがゴールインしたかの判定処理●ボールが場外に出たかの判定処理

7 ゲーム判定

●制限時間終了(ゲームセット)かの判定●リプレイ処理



➔2人でおもいっきりサッカーしましょ♡

〈ファンダム・ニュース／その1・ファンダムアンケート結果①〉いつものようにまず11月号のファンダムアンケートの結果発表です。今回はハーフが多かったので1位と2位はハーフが独占。ファンダム班としては1画面プログラムにもっとがんばってほしいところです。結果は以下のとおりです。〈1位〉ONE DAY 〈2位〉ARUMS 〈3位〉BOMB CRUSH 〈4位〉くるまで行こうGAME 〈5位〉PIPES ⇨ P54へとぶ

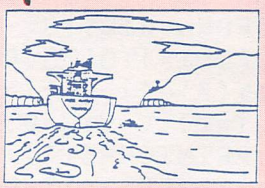
パズレルタイムルS

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は46ページにあります

```
1 SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:C
OLOR7,1,14:SPRITE$(0)="Z~□~くぬくぬ"
2 FORI=0TO5000:NEXT:CLS:FORJ=8TO17:LOCAT
E10,J:FORI=0TO11:PRINT"○";:NEXTI,J:B=B+1
:IFB<>22THENLOCATE12,6:PRINT"ROUND";B:RE
ADD,P:ELSELOCATE13,19:PRINT"やったね!";:END
3 FORI=9TO16:LOCATE12,I:PRINTSPC(8):NEXT
:X=12:Y=16:A=RND(-D):FORJ=132TO130STEP-1
:FORI=0TO3+(J=132)*(-20-(B<9)*10):C=RND(
1)*8+12:G=RND(1)*8+9:LOCATEC,G:PRINTCHR$
(J):NEXTI,J:P1=0:DATA23,7,2,8,16,7,25,8
4 S=STICK(0):X1=(S=7)-(S=3):Y1=(S=1)-(S=
5):X=X+X1:Y=Y+Y1:FORI=0TO300:NEXT
5 IFS<>0THENQ=VPEEK(6144+X+Y*32):IFQ=132
THENX=X-X1:Y=Y-Y1:GOTO6ELSEIFQ=32THENLOC
ATEX-X1,Y-Y1:PRINT"○":ELSELOCATEX,Y:PRIN
T" ":LOCATEX-X1,Y-Y1:PRINT"○":BEEP:P1=P1
+1:IFQ=130THENFORI=9TO16:LOCATEX,I:PRINT
" ":NEXTELSELOCATE12,Y:PRINTSPC(8)
6 IFSTRIG(0)=-1THEN3ELSEIFP1=PTHENLOCATE
17,20:PRINT"OK!!":GOTO2ELSEPUTSPRITE0,(X
*8,Y*8),11:GOTO4:DATA45,8,15,8,7,8,20,8
7 DATA26,7,142,7,53,6,28,7,43,7,78,7,51,
7,192,8,184,7,167,8,155,7,135,7,143,8
```

by E井啓文

採用+合格でとってもうれしい!



はじめまして! N.USUIです。職業は、え~と、むかし、むかしからある仕事(わかるわけない?)をしています。ところでこのゲームは、1級小型船舶操縦士の講習を受けて仕事を休んでいたときにこつこつ作りました。自分の作ったゲームが採用され、免許の試験にも受かってしまったのでとてもうれしいです。えーと、いろいろ書きたいのですが文章にするには、あまりにも時間がかかりそうなので、このへんで、どーも失礼しました。

変数の意味

■スプライト座標用

X、Y……パルルくんの座標⇨表示では×8して使用
X1、Y1……パルルくん移動増分

■テキスト座標用

C、G……マークの座標

■その他の変数

I、J……ループ用
B……ラウンド数
D……乱数を初期化するためのデータ(これが各面のパターンを決定している)
P……ラウンドごとに取らなければならないマークの数
P1……パルルくんの取ったマークの数
S……カーソルキー入力用
Q……パルルくんの移動先にあるキャラクタのキャラクタコード

プログラム解説

1 初期設定

```
1 SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:C
OLOR7,1,14:SPRITE$(0)="Z~□~くぬくぬ"
```

画面モード→32字24行のテキストモード、スプライトサイズ8×8ドット標準、キーを押したときの音を消す/画面に表示する横1列の文字数→32字/ファンクション表示を消す/変数を原則として整数型に設定/画面の前景色→明るい水色、背景色→黒、周辺色→灰/スプライト0←パルルくんのパターン

2 面表示

```
2 FORI=0TO5000:NEXT:CLS:FORJ=8TO17:LOCAT
E10,J:FORI=0TO11:PRINT"○";:NEXTI,J:B=B+1
:IFB<>22THENLOCATE12,6:PRINT"ROUND";B:RE
ADD,P:ELSELOCATE13,19:PRINT"やったね!";:END
```

①ループ開始(I=0~5000:時間調整)/
①ループ閉じ/
画面消去/
②ループ開始(J=8~17)/
カーソル位置→(10,[J])/
③ループ開始(I=0~11)/
「○」を表示する/
③ループ閉じ
②ループ閉じ/
ラウンド数Bに1を加える/

■1画面プログラムの解説の読み方/このページの解説文は次のような規則で書いてあります。①プログラム中の":"は解説ではすべて"/"に対応。②IF文の部分では頭に"◇"をつけ、IF文内の条件を[ ]で囲む。③プログラム中でループやIF文が影響する範囲を1字下げて解説。④テキスト画面の座標(X,Y)、グラフィック・スプライト画面の座標は<X,Y>とカッコの⇨

◇全面クリア判定【条件：ラウンド数が22ではない】⇨
「then：カーソル位置→(12，6)／文字(ROUND)とラウンド数を表示／乱数を初期化するためのデータ(各ラウンドに応じて表示するマークの場所を決めるため)と各ラウンドごとのマークの数のデータ読みこみ」
「else：カーソル位置→(13，19)／文字(やったね！)を表示／プログラム終了」

3画面作成

```
3 FORI=91016:LOCATE12,I:PRINTSPC(8):NEXT
:X=12:Y=16:A=RND(-D):FORJ=132TO130STEP-1
:FORI=0TO3+(J=132)*(-28-(B(9)=10):C=RND(
1)*8+12:G=RND(1)*8+9:LOCATEC,G:PRINTCHR$
(J):NEXTI,J:P1=0:DATA23,7,2,8,16,7,25,8
```

④ループ開始(Ｉ＝９～16)／
カーソル位置→(12，[Ｉ])／
横8文字分を消去する／
④ループ閉じ／
パルルくんのＸ座標Ｘ←12／パルルくんのＹ座標Ｙ←16／変数Ａ←乱数(乱数の初期化)※１／
⑤ループ開始(Ｊ＝132～130STEP－1)／
⑥ループ開始(Ｉ＝０～３か13か23)／
マークのＸ座標Ｃ←12以上20未満の乱数／マークのＹ座標Ｇ←９以上17未満の乱数／カーソル位置→([Ｃ]，[Ｇ])／ＣＨＲ$([Ｊ])を表示／
⑥ループ閉じ
⑤ループ閉じ／
パルルくんの取ったマークの数Ｐ１←０／ラウンド１～４までの乱数初期化用データとマークの数のデータ

4キー入力処理

```
4 S=STICK(0):Y1=(S=7)-(S=3):Y1=(S=1)-(S=
5):X=X+X1:Y=Y+Y1:FORI=0TO300:NEXT
```

カーソルキー入力用変数Ｓ←カーソルキーの押されている方向／パルルくんのＸ座標増分Ｘ１←カーソルキーの左が押されていたら－１、右なら１／パルルくんＹ座標増分Ｙ１←カーソルキーの上が押されていたら－１、下なら１／パルルくんのＸ座標Ｘに移動増分Ｘ１を加える／パルルくんのＹ座標Ｙに移動増分Ｙ１を加える／
⑦ループ開始(Ｉ＝０～300)／
⑦ループ閉じ(時間調整)

5パルルくんの処理

```
5 IFS()0THEN0=VPEEK(6144+X+Y*32):IFQ=132
THENX=X-X1:Y=Y-Y1:GOTO6ELSEIFQ=32!HENLOC
ATEX-X1,Y-Y1:PRINT"O";:ELSELOCATEX,Y:PRIN
T" ";:LOCATEX-X1,Y-Y1:PRINT"O";:BEEP:P1=P1
+1:IFQ=134THENFORI=9TO16:LOCATEX,I:PRINT
" ";:NEXTELSELOCATE12,Y:PRINTSPC(8);
```

◇移動するかどうかの判定【条件：カーソルキー入力あり】⇨
「then：パルルくん移動先判定用変数Ｑ←パルルくんの移動先にあるキャラクタのキャラクタコード／
◇パルルくん移動先判定１【条件：Ｑ＝132(移動先が「○」)である】⇨
「then：パルルくんのＸ座標Ｘから移動増分Ｘ１をひく／パルルくんのＹ座標Ｙから移動増分Ｙ１をひく(パルルくんを進めなくする)／6行へ」
「else：
◇パルルくんの移動先判定２【条件：Ｑ＝32(移動先に何もない)】⇨
「then：カーソル位置→[Ｘ－Ｘ１]，[Ｙ－Ｙ１]／「○」を表示(パルルくんのいた位置)」／
「else：カーソル位置→([Ｘ]，[Ｙ])／キャラクタを消す／カーソル位置→([Ｘ－Ｘ１]，[Ｙ－Ｙ１])／「○」を表示／ビープ音を鳴らす／パルルくんの取ったマークの数Ｐ１に１を加える」／
◇パルルくんの取ったマーク判定【条件：Ｑ＝130(移動先が「♣」)】⇨
「then：
⑧ループ開始(Ｉ＝９～16)／
カーソル位置→([Ｘ]，[Ｉ])／キャラクタを消す／
⑧ループ閉じ(縦8文字分のキャラクタを消す)」
「else(移動先が「◆」)：カーソル位置→(12，[Ｙ])／横8文字分のキャラクタを消す」」」」

6ラウンドクリア処理

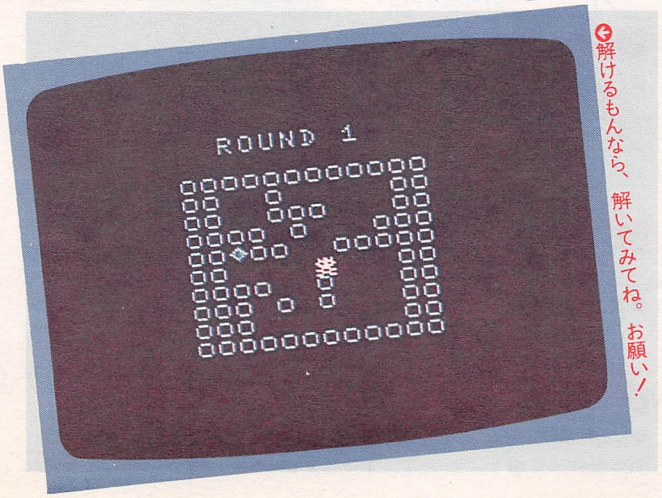
```
6 IFS!RIG(0)=-1THEN3ELSEIFP1=P1HENLOCATE
17,20:PRINT"OK!!":GOTO2ELSEPUTSPRITE0,(X
*8,Y*8),11:GOTO4:DATA45,8,15,8,7,8,20,8
```

◇ギブアップ判定【条件：スペースキーが押されている】⇨
「then：3行へ」
「else：
◇ラウンドクリア判定【条件：マークを全部取った】⇨
「then：カーソル位置→(17，20)／文字(ＯＫ!!)を表示／2行へ」
「else：スプライト表示(パルルくん)／4行へ／ラウンド5～8までの乱数初期化データとマークの数のデータ」」

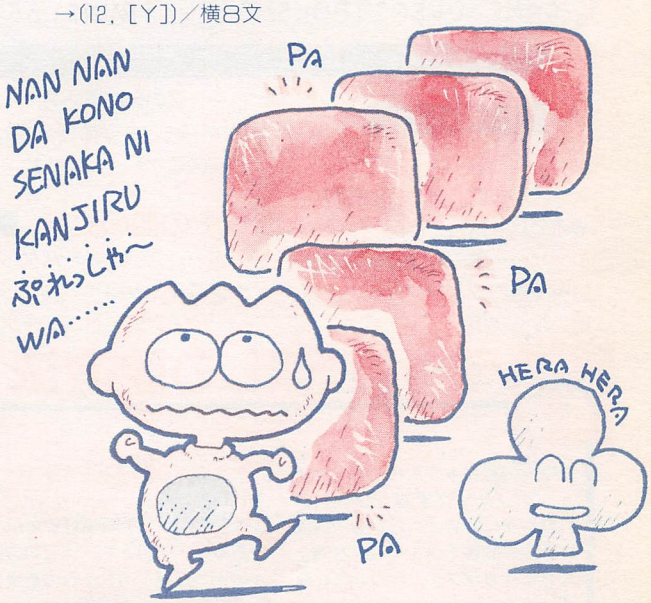
7ラウンドデータ

```
7 DATA26,7,142,7,53,6,28,7,43,7,78,7,51,
7,192,8,184,7,167,8,155,7,135,7,143,8
```

ラウンド9～21までの乱数初期化用およびマークの数のデータ

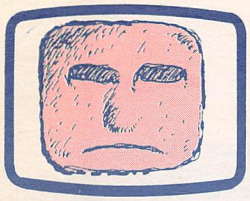


解けるもんなら、解いてみてね。お願い！



※１　ラウンドごとに乱数を初期化するデータ(3行、6～7行のデータ)を持っていて、初期化した乱数の値を使って面を作っている。つまり、面データの役目をしているのだ。

形で区別。⑤単にスプライト０と書いてあるものはスプライトパターン番号０の省略。⑥変数名でとくに[ ]のカッコで囲んであるものは、その変数の値を指す。⑦LOCATE文は「カーソル位置→」、代入文は「〈変数名〉←」の矢印で表記。⑧変数の値によって意味が大きく変わる代入文などでは、カッコを使って場合ごとに解説。



ビッグ　スタチュー

BIG STATUE

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は47ページにあります

```
1 SCREEN1,3:KEYOFF:WIDTH32:COLOR15,1,1:D
EFINTA-Z:C=14336:DATA050A352A55AA57AB57A
E54AC5EB77FBF55AA57AD57BFFDFFFF03010105F
DFDFD7FAF7FEFBFFF7FFFEF7F7F7B5F3F3E1BBAF
9FAF9BAF9FAFCFFFFFCF3EFFEFFFF5FF7BFFF
2 DATAFFEFFFFFFFE0C0C0E0FFFFFFF078FCFEFE
FEFFFFFF3F1F1F7FFFEFFBFFFFFFFFFFFFEF0FFF
FF0FF3FD1FFFFFFFFFFF7EFFEFFFFF7FFEFEFEFE
FCF8F024243C7EFF89EFEFFFFFE77E006666C3
3 FORI=1TO2:READA$:FORJ=0TOLEN(A$)/2+1:V
POKEC+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ
:C=C+J-2:NEXTI:VPOKE8212,244:LOCATE3,21:
PRINTSTRING$(26,"「"):X=5:Y=17:M=105:N=99
:J=16:L=0:Q=RND(-TIME)+1:PLAY"V15"
4 LOCATE11,0:PRINT"SCORE-"T:S=STICK(0):X
=X+(S=7ANDX>3)-(S=3ANDX<27):M=M-J:J=J-Q:
N=N+L:IFN>192ORN<0THENL=-LELSEIFM>99THEN
M=105:PLAY"O1S10M5000E":J=RND(1)*18+11:Q
=RND(1)*3+3:L=(RND(1)-1)*9+L:T=T+1
5 PUTSPRITE0,(N,M),2:PUTSPRITE1,(N,M+32)
,2:PUTSPRITE2,(N+32,M),2:PUTSPRITE3,(N+3
2,M+32),2:PUTSPRITE4,(X*8,Y*8),15:IFABS(
X*8-24-N)<36ANDM>85THENLOCATE11,5:PRINT"
GAME OVER":POKE-869,1:RUNELSE4
```

BY MAO

必勝法は勘！

就職内定したMAOです。このゲームは送ってから2ヵ月近く過ぎていて、忘れた頃に採用通知が来てビックリ、開けてみてさらにビックリ、中には何も書いていませんでした。あわてて問い合わせてみるとＢＩＧ　STATUEのことでした。というわけで必勝法は勘です。それからつぎのコンテストはいつだろうか、今度は送りたい。つぎはPANEL　BALLを送ろうかどうか迷っています。

このスタチューがたまりません

変数の意味

■スプライト座標用

X、Y……プレイヤーの座標⇨表示では×8して使用
N、M……敵の座標（左上部分）
J……敵のジャンプの高さ決定用、ループ用
L……敵のX座標増分
Q……敵のY座標増分（敵の縦方向の速さ）

■その他の変数 ■■

A$……スプライトパターンデータ読みこみ用
C……スプライトパターンを書きこむVRAMスプライトパターンテーブルの先頭アドレス
I……ループ用
S……カーソルキー入力用
T……スコア

プログラム解説

1初期設定 ■■■

●画面モード設定●スプライト定義用アドレス設定●スプライトパターンデータ1（3行で読みこみ）●変数初期化

2スプライトパターンデータ ■■■

●スプライトパターンデータ2（3行で読みこみ）

3スプライト定義 ■

●スプライト定義●キャラクタのカラー定義●ゲーム画面表示

4敵移動 ■■■

●スコア表示●カーソルキー入力処理●敵移動量計算

5プレイヤー表示 ■

●敵表示●プレイヤー表示●ゲームオーバー判定●リプレイ処理（ＰＯＫＥ　−869，1でSTOPキーが押されプログラムが一時停止された状態にしている）

カラフルに楽しむ改造法

唯一の敵キャラ・ビッグスタチューがジャンプするたびに14色に鮮やかに変身！　しかも、14回に1回の割合でフュイ〜ンと消えてしまうカラフル、かつムズい改造法です。

①1行の最後に、
：F＝2
を付け加える。
②4行の最後に、
：F＝RND(1)＊14＋1
を付け加える。
③5行にはPUTSPRITE文が5つあるが、そのうち、はじめのほうの4つだけ、それぞれの最後にある「2」を「F」に変更。これで、ビッグスタチューがはなやかに、カラフルに、そして、不気味になって再登場。

ぜひ、試してください。

〈ファンダム・ニュース／その2・ファンダムアンケート結果②〉つづいてＲＯＭプレゼントの当選者は〈大阪府〉山隅敏彦〈東京都〉布野精一〈宮城県〉千葉照美〈埼玉県〉岩本圭介〈大阪府〉小田篤広〈神奈川県〉横山茂樹〈茨城県〉矢吹知美〈島根県〉児玉信〈山口県〉兼安敏〈鳥取県〉中原隆（敬称略）以上の方々おめでとうございます。ＲＯＭの制作、発送に多少時間がかかるかもしれませんが、少しの間待っていてください。⇨

ロンリー・ピンポン

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は47ページにあります

```
1 SCREEN1,2,0:KEYOFF:COLOR 15,1,1:WIDTH3
0:VPOKE363,255:LOCATE0,21:PRINTSTRING$(2
3,"-");"┗ ┗━━━━":FORI=20TO14STEP-1:LOCAT
E24,I:PRINT"||":NEXT:LOCATE24,I+1:PRINT"
┌":LOCATE7,7:PRINT"Lonely Ping Pong":PL
AY"V15SM5000T255L4":DATA 00,38,7C,FE
2 FORI=0TO7:READX$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+X
$)):B$=B$+STRING$(2,13):NEXT:SPRITE$(0)=
A$:SPRITE$(1)=B$:DATA BE,9E,4C,38
3 T=0:X=90:Y=135:A=-4:B=10:V=90:W=135:ON
SPRITEGOSUB8:LOCATE0,22:PRINTSPC(30)
4 Y=Y+A:A=A+.7:IFY>160THENA=-A+.7:PLAY"O
5B"
5 X=X+B:IFX>200THENB=-10:T=T+1:LOCATE18,
22:PRINTT;"TIMES":SPRITEON:PLAY"O5G"
6 PUTSPRITE0,(X,Y),15,0:S=STICK(0):V=V-3
*(S=3)+3*(S=7):PUTSPRITE1,(V,W),8,1
7 IFX<20THEN10ELSE4
8 SPRITEOFF:IFS=3THENB=10
9 PLAY"O5C":W=W-(W<154):RETURN
10 LOCATE2,18:PRINT"MISS!":PLAY"L8GL4C"
11 IFSTRIG(0)=0THEN11ELSELOCATE2,18:PRIN
T"      ":GOTO 3
```

英語の時間に書きました

BY TAI

今回のはとてもシンプルであった。不思議だ。私は最近になってMSX2を買った。有名なHB-F1である。「メタルギア」で遊んでいる。とてもよい。ゲームセンターはつまらないので、このようなゲームがいっぱいでるとよい。どうしようもない話をしているね、僕は。今、英語の時間にこれ書いているんだけど、書くことが思い浮かばないね。作家になるのはよそう。ずいぶん書いてしまったな。そろそろ終わりだね。つまらない話でごめんね。おしまい。

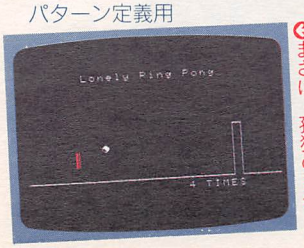
変数の意味

■スプライト座標用

X……ボールのX座標
Y……ボールのY座標
B……ボールのX座標増分
A……ボールのY座標増分
V……ラケットのX座標
W……ラケットのY座標

■その他の変数 ■■

A$……ボールのスプライトパターン定義用
B$……ラケットのスプライトパターン定義用



まさに、孤独の肖像

I……ループ用
T……スコア(打ち返した回数)
S……カーソルキー入力用
X$……スプライトパターンデータ読みこみ用

プログラム解説

1初期設定1 ■■■

●画面モード設定●「ー」に台のキャラクタを定義※1●画面表示●スプライトパターンデータ1(ボール)

2スプライト ■■■

●スプライト定義(0=ボール、1=ラケット)●スプライトパターンデータ2(ボールのつづき)

3ゲームの初期化 ■

●ゲームごとの変数初期化●スプライト衝突時の割りこみ定義●前回のスコア消去

4ボール移動1

●ボール移動(Y座標)●台にバウンドしたときは効果音発生

5ボール移動2

●ボール移動(X座標)●スコア表示●スプライト衝突時の割りこみ許可

6ボール、ラケット表示

●ボール表示●カーソルキー入力処理●ラケット表示

7ミス判定 ■■■

●ミス判定

8～9打ち返せるかの判定 ■■■

●ラケットで打ち返せるかの判定●打ち返したときの処理

10ミス処理 ■■■

●メッセージ表示●効果音発生

11リプレイ処理 ■■

●リプレイ処理

※1　ここで「ー」(マイナス)に「ー」(横棒)をわざわざ定義しているのは、横棒がSTRING$(23,"ー")のようにして使えないからだ。これは横棒のキャラクタがCHR$(1)+CHR$(87)という2文字分でキャラクタ1つを表すグラフィックキャラクタだから(みんな、いろいろ考えますね)

〈いじわるファンクションコール　その1・9月号のフォロー〉本紙9月号掲載の『ロケットばんち』の確認用データに誤りがありました。リスト自体に誤りはありませんが、掲載されている確認用データの60行が「60>147」になっているのは「60>226」の誤りでした。フォローが遅くなってどうもすいません。60行のデータがあわなくて苦労していた方々、本当にどうもすいませんでした。⇨

パソコンダービー

RAM8K
MSX MSX2

遊び方は48ページにあります

```
1 COLOR7,1,1:SCREEN1,2:KEYOFF:DEFINTA-Y
2 D$="0000083B3F5E2D0F0F0F0F0C0A04000000
0000000080748F8F83870A0C0000000000001373
7ABD5F0F0F1F2C1402000000000000000080E0F4F8
F8A8142400000000000000013737ABD5F0F0F354890
1000000000000000008040FAFCFCD60A0505000"
3 R=RND(-TIME):FORI=0TO95:VPOKE14336+I,V
AL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)):NEXT:S=100
4 CLS:Z=2:PRINTSPC(8);"ﾊﾟｿｺﾝﾀﾞｰﾋﾞｰ":FORI
=0TO2:X(I)=0:PUTSPRITEI,(140,48+I*24),I*
2+11,2:LOCATE8,7+I*3:PRINTI+1;"わく":NEXT:
PRINT"もちてん";S:IFS=0THEN8ELSEINPUT"かけわく";
W:INPUT"かけてん";K:IFK>SORK<0THEN4ELSECLS
5 FORI=0TO2:PLAY"S0M2000O1L28C":LOCATE5,3
:PRINTUSING"#.##km";Z:Z=Z-.01:LOCATE5+I,
9:PRINT"  ㅜ ㅜ ㅜ ㅜ ":FORJ=0TO2:A(J)=R
ND(1)*5:X(J)=X(J)+A(J)-2:PUTSPRITEJ,(120
+X(J),80-J),J*2+11,I:NEXTJ,I:IFZ>0THEN5
6 P=(X(0)<X(1))*4+(X(0)<X(2))*2+(X(1)<X(
2)):M=VAL(MID$("322300213100 1312",1-P*2,
2)):N=M¥10:PRINTN;"-";MMOD10:IFW=MTHENS=
S+K*5ELSEIFW=NTHENS=S+K*2ELSES=S-K
7 PRINT" ｺﾞｰﾙ":FORT=0TO8000:NEXT:GOTO4
8 PRINTCHR$(27)"Y1%You have nothing!!"
```

BY しんたろうの父

力をつけてショート、本格にチャレンジ！

採用ありがとうございます。今回の作品は、馬の動きをなるべく本物らしく再現してみました。プログラム作りの最初は障害物レースの横スクロールにしようと思っていたのですが、3頭のレースになってしまいました。もっとプログラム作りに力をつけてショート、本格プログラムにチャレンジしてみたいと思っています。それから今回は2本プログラムをおくったのですが、ついにボツの作品が出てしまいました。今はただ静かにあの作品の冥福を祈っています。

変数の意味

■スプライト座標用

X(n)……馬のX座標用
A(n)……馬のX座標増分

■その他の変数 ■■

D$……スプライトデータ
R……乱数初期化用
I、J、T……ループ用
S……持ち点
Z……ゴールまでの距離
W……かけ枠（1桁のときは単勝、2桁のときは連勝単式）
K……かけ点
P……着順判定用
M……連勝単式のあたり枠用
N……単勝のあたり枠用

プログラム解説

1初期設定 ■■■

●画面モード設定●Z以外の変数を整数型に設定

2スプライトパターンデータ ■■■

●馬のスプライトパターンデータ（3行で定義）

3スプライト定義 ■

●馬の走行用乱数の初期化●スプライト定義●持ち点の初期化

4かけ点入力 ■■■

●画面クリア●ゴールまでの距離の設定●タイトル、馬の表示●かけ枠、かけ点の入力

5レース ■■■

●効果音発生●走行距離の残り表示●背景の横スクロール処理●馬を走らせる処理

6ゴールイン ■■■

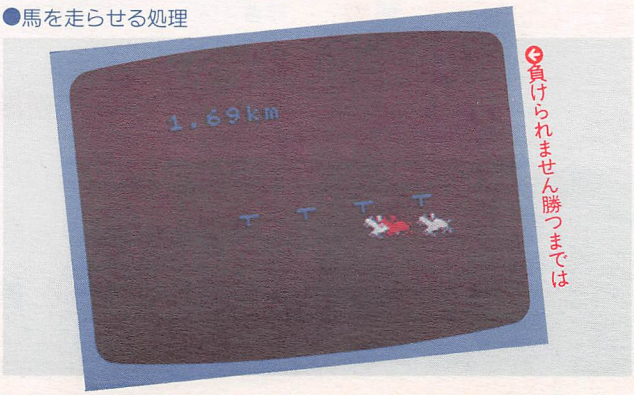
●着順判定●点数の計算

7ゴール後の処理 ■

●ゴールの表示●4行へ飛ぶ

8ゲームオーバー ■

●ゲームオーバー処理



負けられません勝つまでは

〈いじわるファンクションコール／その2・10月号のフォロー①〉本紙10月号掲載の「BALLOON TRIP2」の「DISK BASIC版改造法」の説明中で1つ不足している点がありました。掲載されている改造用のリストを打ちこむのはいいのですが、そのほかに4行の最初「POKE－４０９６」を「POKE&ＨＤ０００」に変えなければディスクでは動きません。改造しようとした方々どうもすいません。⇨

サイド　アルファ

SIDE-α

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は41ページにあります

```
1 DEFINTA-W:KEYOFF:IFSTICK(0)<>1THEN1
2 SCREEN1,0:COLOR11,4,4:WIDTH32:FORI=0TO
23:VPOKE14336+I,VAL("&h"+MID$("343418F85
8306060078B4B4FCCC78002C2C181F1A0C0606"
,I+I+1,2)):NEXT:VPOKE8208,134:VPOKE8209,
17:PRINT:FORI=1TO22:PRINT" ●●●"STRING$(2
4,136)"●●●":NEXT:X=128:Y=80:Q=3:T=1
3 S=STICK(0):V=(S>5)-(S<5ANDS>1):IFV=0TH
EN7ELSEA=X¥8+V*9:A=A+(A>30)*(A-30)+(A<2)
*(A-2):B=ABS(A-X¥8):Z=Z-V*B:C=-(V>0)*X¥8
-(V<0)*A:LOCATEC,Y¥8:PRINTSTRING$(B,64)
4 T=V:IFVPEEK(6144+N+M*32)=64THENVPOKE69
12,209:L=0ELSEIFVPEEK(6144+E+F*32)=64THE
NVPOKE6916,209:K=0ELSE6
5 BEEP:D=D+1:LOCATE9,0:PRINT"SCORE"D*10
6 LOCATEC,Y¥8:PRINTSTRING$(B,136)
7 Z=Z*.8:X=X+Z-V*8:Y=Y+4-(V=0)*STRIG(0)*
8:PUTSPRITE2,(X-3,Y-3),7,T+1:IFVPEEK(614
4+X¥8+(Y¥8)*32)<>136THEN13
8 IFL=0THENN=RND(1)*5+2:M=RND(1)*14+5:A=
6144+N+M*32:IFVPEEK(A)=133ANDVPEEK(A+1)=
136THENVPOKEA,136:L=1ELSE10
9 N=N+1:M=M+SGN(Y¥8-M):PUTSPRITE0,(N*8,M
*8),9,1:IFN>30THENL=0:VPOKE6912,209ELSEI
FABS(N*8+3-X)<6ANDABS(M*8+3-Y)<7THEN13
10 IFK=0THENE=29-RND(1)*5:F=RND(1)*14+5:
A=6144+E+F*32:IFVPEEK(A)=133ANDVPEEK(A-1
)=136THENVPOKEA,136:K=1ELSE12
11 E=E-1:F=F+SGN(Y¥8-F):PUTSPRITE1,(E*8,
F*8),9,1:IFE<2THENK=0:VPOKE6916,209ELSEI
FABS(E*8+3-X)<6ANDABS(F*8+3-Y)<7THEN13
12 Q=Q+RND(1)*5-2:Q=Q+(Q>9)*(Q-9)+(Q<2)*
(Q-2):B$=STRING$(30,133):MID$(B$,Q)=STRI
NG$(RND(1)*7+16,136):LOCATE1,22:PRINTB$+
CHR$(27)+"Y! "+CHR$(27)+"M":GOTO3
13 LOCATE10,9:PRINT" GAME  OVER ":RUN
```

BY Beta.k

「いいわけ」と、いうのはいいわけです

どもっ！　Beta. Kです。またお会いできました。私は、1画面プログラムを作るとき、まずハーフで作ってから、圧縮するんですが、今回は無理でした。どこかを削れば1画面になるんですが、ゲームの大事な部分を削ってまで、1画面にしようとは思わなかったので……。やっぱり、短くするよりも、ゲームのおもしろさを残すほうが優先でしょう。と、いうのは、「いいわけ」です。

ムッチリとした改造法

『SIDE-α』のムードをもっとムッチリ盛り上げてしまおう。

改造は2行の、SCREEN 1, 0をSCREEN1, 1にするだけ。こうするとキャラクタがでかくなって、ムード満点。

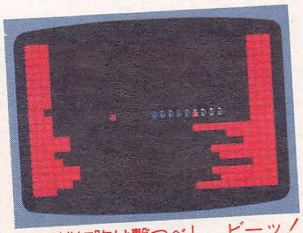
盛り上がったついでに、ハイスコアもつけてしまった。もとのリストの5行と13行を下のリストに変更すればOK。

```
5 BEEP:D=D+1:LOCATE 5,0:PRINTUSING "HI-S
CORE####";DH*10:LOCATE18,0:PRINTUSING"SC
ORE####";D*10
13 LOCATE10,9:PRINT" GAME  OVER ":DH=DH-
(D-DH)*(DH<D):D=0:N=2:E=29:GOTO 1
```

変数の意味

■スプライト座標用

X、Y……ウィートロンの座標
Z……ウィートロンのX座標増分（横方向の加速度）
N、M……左の生殖細胞（分離細胞）の座標⇨表示では×8して使用
E、F……右の生殖細胞（分離細胞）の座標⇨表示では×8して使用



↑分離細胞は撃つべし、ビーッ！

■テキスト座標用 ■

C……ビームのX座標（右方向ビームは到達地点、左方向ビームは発射地点を表す）

■その他の変数 ■■

A……ビームの到達地点計算用
B……ウィートロンの横方向の加速度計算用
B$……画面表示用
D……スコア
I……ループ用
K……右の生殖細胞（分離細胞）の表示フラグ（1＝表示中）
L……左の生殖細胞（分離細胞）の表示フラグ（1＝表示中）
Q……画面スクロール用
S……カーソルキー入力用
T……ウィートロンの向き
V……ビームの方向

プログラム解説

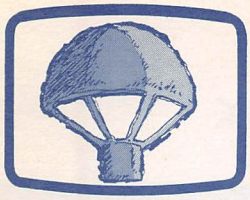
1　初期設定、リプレイ処理
2　画面モード設定、スプライトパターン定義、キャラクタカラー定義、ゲーム画面表示、変数初期化
3　キー入力処理、ビーム表示
4　生殖細胞（外壁）がビームにあたったかの判定
5　スコア表示
6　ビーム消去
7　スペースキー入力処理、ウィートロン表示、ウィートロンと生殖細胞（外壁）の接触判定
8〜9　左の分離細胞の移動・表示処理、ウィートロンと分離細胞の接触判定
10〜11　右の分離細胞の移動・表示処理、ウィートロンと分離細胞の接触判定
12　画面スクロール処理
13　ゲームオーバー処理

プログラム確認用データ

（使い方は49ページを見てください）

```
 1>112    2>  0    3> 12    4>220
 5> 98    6>171    7>115    8>204
 9> 87   10>203   11> 72   12>107
13>240
```


〈いじわるファンクションコール／その3・10月号のフォロー②〉ひきつづき「BALLOON　TRIP2」の「DISK　BASIC版改造法」で誤りがありました。説明中に赤字部分と書いていますが、リスト自体は、行番号以外赤くなっていませんでした（アドレス部分が変わるところです）。掲載されているリストをそのまま打ちこめば問題はないのですが混乱を招いてしまい、本当にどうもすいませんでした。⇨



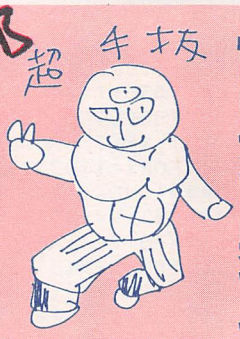
ういすぷ

VRAM64K
MSX2専用
遊び方は44ページにあります

```
10 SCREEN1:E=&HC000:FORI=520TO727:POKE E
,VPEEK(I):E=E+1:NEXT
20 A=RND(-TIME):COLOR15,0,0:SCREEN5,2:DE
FINTA-Z:OPEN"GRP:"AS#1:DIM X(60),Y(60)
30 GOSUB380
40 COLOR=(15,0,0,0):PRESET(80,100):PRINT
#1,"GORO PRESENTS":FORI=0TO7:FORJ=0TO100
:NEXT:COLOR=(15,I,I,I):NEXT:FORI=0TO1000
:NEXT:FORI=7TO0STEP-1:FORJ=0TO100:NEXT:C
OLOR=(15,I,I,I):NEXT:CLS:COLOR=(15,2,2,2
):COLOR=(12,0,0,3)
50 SETPAGE0,1:CLS:PRESET(100,100):PRINT#
1,"うぃすぷ":SETPAGE0,0:PAINT(0,0),12:LI
NE(79,79)-(148,90),14,B:FORI=0TO63:COPY(
37+I,100)-(37+I+63,107),1 TO(81,81),0:NE
XT:FORI=2TO7:FORJ=0TO100:NEXT:COLOR=(15,
I,I,I):NEXT:COLOR=(11,0,0,3):COLOR10
60 COLOR=(10,0,0,3):LINE(50,60)-(200,180
),11,B:FORI=0TO7:FORJ=0TO100:NEXT:COLOR=
(11,I,I,3):NEXT:PRESET(60,110),,TPSET:PR
INT#1,"BY GORO TAKAHASHI":PRESET(70,150)
,,TPSET:PRINT#1,"HIT SPACE KEY":FORI=0TO
7:FORJ=0TO100:NEXT:COLOR=(10,I,I,3):NEXT
70 COLOR15:IFSTRIG(0)=0THEN70ELSE CLS
80 ST=1:NO=2:NA=50:SC=0
90 PLAY"T25503V15L8A2B404C403B3AG2A2GEGB
04C1":SETPAGE0,0:PRESET(90,60):PRINT #1,
"STAGE ";ST:SETPAGE0,1
100 RR=INT(RND(1)*5):FORI=1TO7:COLOR=(I+
5,I,0,0):IFRR=1THENCOLOR=(I+5,I,0,I)ELSE
IFRR=2THENCOLOR=(I+5,I,I,0)ELSEIFRR=3THE
NCOLOR=(I+5,0,0,I)ELSEIFRR=4THENCOLOR=(I
+5,0,I,I)
110 NEXT
120 COPY(0,0)-(255,211),2TO(0,0),1
130 R=INT(RND(1)*26):RV=INT(RND(1)*20)+5
:RW=INT(RND(1)*20)+5:RX=INT(RND(1)*(255-
RV*8)):RY=INT(RND(1)*(210-RW*8))
140 FORI=0TO7:A=PEEK(&HC000+R*8+I):FORJ=
7TO0STEP-1:IF AMOD2=1 THEN LINE(RX+J*RV,
RY+I*RW)-(RX+J*RV+RV-1,RY+I*RW+RW-1),13,
BF
150 A=A/2:NEXT:NEXT:SETPAGE0,0:CLS
160 X=120:Y=100:P=0:V=0:W=0:C=0:B=1:TI=0
:FORI=0TO50:X(I)=X:Y(I)=Y:NEXT
170 S=STICK(0):V=V+((S=7ANDV>-12)-(S=3AN
DV<12))*3:W=W+((S=1ANDW>-12)-(S=5ANDW<12
))*3:X=X+V:Y=Y+W
180 IFX<0ORX>244THENV=-V:X=X+V
190 IFY<0ORY>200THENW=-W:Y=Y+W
200 COPY(X,Y)-(X+12,Y+12),1TO(X,Y),0:X(P
)=X:Y(P)=Y:P=(P+1)MOD NA:LINE(X(P),Y(P))
-(X(P)+12,Y(P)+12),0,BF
210 COLOR=(13,0,C,0):C=C+B:IFC<1ORC>6THE
NB=-B
220 IFSTRIG(0)THENPUTSPRITE0,(0,216):GOT
O260
230 PUTSPRITE0,(10,TI):TI=TI+1
240 IFTI<190THEN170
250 FORI=0TO100:SETADJUST(INT(RND(1)*8),
INT(RND(1)*8)):NEXT:SETADJUST(0,0):GOTO2
90
260 CLS:PRESET(90,100):PRINT#1,"さあ,なんでしょう?":COLOR=(13,7,7,7):FORI=0TO64:I$=INKE
Y$:NEXT
270 I$=INKEY$:IFI$=""THEN270
280 I$=CHR$(ASC(I$)+(ASC(I$)>95)*32):Q=A
SC(I$)-65:IFQ<0ORQ>25THEN270
290 FORI=0TO3:FORJ=ITO211STEP4:COPY(0,J)
-(255,J),1 TO(0,J),0:NEXT:NEXT
300 FORI=0TO999:NEXT:FORI=0TO50:LINE(127
-I,110-I)-(128+I,111+I),0,BF:NEXT:IF TI=
190 THEN PRESET(95,80):PRINT#1,"しゃかんきゃれ"
:GOTO340ELSE IF R<>Q THEN PRESET(100,80)
:PRINT #1,"まちがい!":GOTO340
310 PLAY "L403EGCEDF2O2BO3C1":PRESET(110
,80):PRINT #1,"せいかい!":FORI=0TO2000:NEXT:
ST=ST+1:FORI=0TO3:FORJ=ITO255STEP4:LINE(
J,0)-(J,211),0:NEXT:NEXT:IF NA>5THEN NA=
NA-5
320 SC=SC+190-TI:IF HS<SC THEN HS=SC
330 GOTO90
340 PLAY"T25504V15L8CO3BB-AA-GG-FEE-DD-C
2":FORI=0TO4000:NEXT:CLS:NO=NO-1:IFNO>-1
THEN90
350  PLAY"T15504G3EFGA2O5C4O4G2EDC2C+4D2
A4G2DEC1":PUTSPRITE0,(0,216):SETPAGE0,1:
CLS:PRESET(100,90):PRINT#1,"GAME OVER":P
RESET(100,100):PRINT #1,"SCORE";SC:PRESE
T(100,110):PRINT #1,"HIGH SCORE";HS
360 SETPAGE0,0:FORI=0TO2:FORJ=0TO7:COPY(
0,I*10+90+J)-(255,I*10+90+J),1TO(0,I*10+
90+J),0:FORQ=0TO300:NEXT:NEXT:FORO=0TO10
00:NEXT:NEXT
370 IFSTRIG(0)=0THENFORI=0TO1000:NEXT:GO
TO370ELSECLS:GOTO40
380 SETPAGE0,2:CLS:FORI=0TO15:FORJ=0TO12
:LINE(I*16,J*16)-(I*16+15,J*16+15),INT(R
ND(1)*7)+6,BF:NEXT:NEXT:SETPAGE0,0
```

音符がわからない情けない男です

BY 高橋吾郎



この前のコンテストで1画面部門の2分の1受賞をしているはずの高橋吾郎です。僕はものすごい音痴なので『ジーザス』でもすごく苦しみました。だから、このゲーム、音楽は兄に"ド"とか"ミ"とか文字で教えてもらいました。五線譜ではわかっても長さがわからない情けなーい男です。

〈いじわるファンクションコール／その4・10月号のフォロー③〉つづいてもう1つ10月号掲載の『BALLOON TRIP2』のフォロー。リストのDATA文中、ひらがなとカタカナの「へ」がわかりにくかったようです。説明すると6行の最初の「へ」はカタカナ、つぎはひらがな、7行の最初はひらがな、つぎはカタカナとなっています。配慮が足らず迷惑をかけてしまいすいませんでした。⇨

```
390 FORI=0TO1:READA$:B$="":FORJ=1TO64STE
P2:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J,2))):NE
XT:SPRITE$(I)=B$:NEXT:FORI=0TO15:VPOKE&H
7400+I,&H1:VPOKE&H7410+I,&H42:NEXT
400 COLOR=(1,2,2,2):COLOR=(2,4,4,4):COLO
R=(3,6,6,6):COLOR=(4,7,0,0):COLOR=(5,4,4
,4):RETURN
410 DATA 061C3C7878F0F0F000000000202020
260383C1E1E0F0F0F0000000040404040,010303
07070F0F00884824140905010 1E0F8FCFEFEFFFF
0F11122428D0E0C0C0
```

変数の意味

■スプライト座標用

TI……パラシュートのY座標(実際には×8して使用)
X、Y……ういすぶの座標
V、W……ういすぶ移動増分
X(n)、Y(n)……ういすぶのしっぽの座標

■その他の変数

I、J……ループ用
E……文字のデータをメモリに格納するときの先頭アドレス
A、R、RV、RW、RX、RY……文字の表示用
ST……ステージ数
NO……残りのういすぶの数
P、NA……ういすぶの尾の長さ決定用
SC……スコア
RR……タイルの色を決定する
C……カラーパレット設定用
S、I$……キー入力用
Q……答えの判定用
HS……ハイスコア
O……ウエイト(時間待ち)
A$、B$……スプライト定義用

プログラム解説

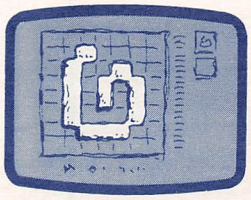
10 画面モード設定、A～Zのキャラクタパターンを&HC000～に転送する
20 初期設定
30 画面初期化処理を呼ぶ
40～70 タイトルデモ
80 各種変数の設定
90 音楽を鳴らし、ステージ数を表示する
100～110 タイルの色を決める
120 ページ2に描いたタイルをページ1に転送する
130～150 文字をランダムに選び出して表示する
160 各種変数の設定
170～190 カーソルキー入力処理
200 ういすぶの移動処理
210 ういすぶを点滅させる
220 スペースキーが押されたらスプライト(パラシュート)を消す
230～240 パラシュート移動処理
250 画面を揺らす
260～280 答の入力
290～300 正解・間違い・時間切れの判定
310～320 正解のときの処理
330 90行へ
340 間違いまたは時間切れのときの処理
350～370 ゲームオーバー処理
380 タイルの用意
390 スプライト定義
400 カラーパレットの色を設定する
410 スプライト(パラシュート)のデータ(390行で読みこみ)

こ、これは、つぶれたIだ!

プログラム確認用データ

(使い方は49ページを見てください)

10>216	20>168	30>254	40> 16
50>237	60>178	70> 8	80> 14
90>207	100>131	110>131	120>253
130>104	140>128	150> 91	160> 59
170>248	180> 61	190> 0	200> 67
210>194	220> 7	230> 74	240>169
250>160	260> 85	270>134	280>194
290> 19	300>216	310> 81	320> 20
330>221	340>163	350> 13	360>165
370> 30	380>236	390> 31	400>193
410>133			



MSX キャラクタエディタ

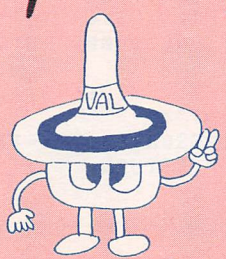
RAM32K
MSX MSX2

遊び方は45ページにあります

```
10 CLEAR1000:SCREEN1,0,0:COLOR15,4,4:KEY
OFF:WIDTH29:DEFINTA-Z:FORI=1TO10:KEYI,CH
R$(255-I):NEXT:DEFFNA(X,Y)=1384+X+Y*32:D
EFFNB(X,Y)=1926+X+Y*16
20 DIME(15),F$(13),G$(11),M$(17):LOCATE8
,12:PRINT"wait a moment":M$(0)=CHR$(31)+
CHR$(29)+CHR$(29)
30 FORI=4TO68STEP4:M$(I/4)=CHR$(173+I)+C
HR$(175+I)+M$(0)+CHR$(174+I)+CHR$(176+I)
:NEXT:Q$="♥00112233445566778899AaBbCcDdE
eFf"
40 FORI=384TO720:VPOKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(
I)/2:NEXT:FORI=0TO567:VPOKEI+1416,0:NEXT
50 FORI=0TO15:READA$:VPOKEI+2008,VAL("&H
"+A$):NEXT:FORI=0TO13:READF$(I):NEXT:FOR
I=0TO11:READG$(I):NEXT
60 CLS:FORI=0TO11:LOCATE0,I*2:PRINTG$(I)
:NEXT:A$=INPUT$(1)
```

次ページへ続く

BY VAL アニメーションは使えます



こんにちは、VALです。このプログラムは、昨年、友達に作ったらどうだいといわれて、自分でもキャラクタを作りたかったので作ったプログラムをさらに発展させたものです。キャラクタのデータ変換が面倒という人にはけっこう使えます。左右、上下反転処理が遅いのですが気にしないでください。はっきりいって、アニメーションは使えます。残念なことに、いま、自分のMSXが壊れてきているのです。しかし、また何か投稿したいと思っています。それでは、また採用されることを願い、筆をおきます。

ピンポンめ ファンダム

〈いじわるファンクションコール／その5・言いたい放題①〉担当のカミーユです。今回はフォローが4つでおわりなのでちょっと雑談。投稿してくれている方々に1つお知らせです。今回も含め、ファンダムニュースではページの都合などの理由で「よくできました」のコーナーがお休みしたままです。じつはいろいろと考えた結果、誌面で発表するのではなくお手紙でのお知らせにしようという意見が出て、ファンダム班ではただいま検討中です。⇨

```
70 CLS:FORJ=0TO1:FORI=2TO5:LOCATE25,I+J*
4:PRINTF$(I):NEXTI,J:LOCATE25,2:PRINT"M"
:LOCATE26,3:PRINTM$(17):GOSUB640
80 I$=INKEY$+" ":S=STICK(0):ON255-ASC(I$
)GOSUB160,170,200,260,300,380,460,500,54
0,610:FORI=0TO-1:I=(INKEY$=""):NEXT
90 IFY>15THENY=Y-1:GOTO90ELSED=VPEEK(621
1+X+Y*32):LOCATEX+1,Y+2:PRINT" ":FORI=0T
O10:NEXT:LOCATEX+1,Y+2:PRINTCHR$(D)
100 X=X-(X>0)*(S=7)+(X<15)*(S=3):Y=Y-(Y>
0)*(S=1)+(Y<15)*(S=5):IFSTRIG(0)=-1THEN1
20
110 LOCATE3,19:PRINT"X:";HEX$(X);" Y:";H
EX$(Y);" P:";CHR$(A):GOTO80
120 LOCATEX+1,Y+2:PRINTCHR$(A):B=0:FORI=
8TO1STEP-1:D=VPEEK(6210+I+Y*32-(X>7)*8):
IFD=252THENB=B+2^(8-I)
130 NEXT:GOSUB140:LOCATE19-(X>7)*3,Y+2:P
RINTRIGHT$("00"+HEX$(B),2):GOTO110
140 VPOKE1928+Y-(X>7)*16,B:RETURN
150 VPOKEFNB(Y,T),B:RETURN
160 P=1-P:A=252-P:RETURN
170 GOSUB550:C=7:GOSUB620
180 A$=INKEY$:C=(INSTR(Q$,A$))/2:IFC=0OR
A$=""THEN180
190 FORI=0TO31:B=VPEEK(1928+I):VPOKEFNA(
I,C),B:NEXT:GOSUB630:GOSUB600:RETURN
200 C=7:GOSUB550:GOSUB620
210 A$=INKEY$:C=(INSTR(Q$,A$))/2:IFC=0OR
A$=""THEN210
220 GOSUB630:GOSUB640:Z=1
230 FORI=0TO1:FORJ=0TO15:B=VPEEK(FNA(J,C
)+I*16):N$=RIGHT$("00000000"+BIN$(B),8):
LOCATE19+I*3,J+2:PRINTRIGHT$("00"+HEX$(B
),2):FORK=1TO8:IFMID$(N$,K,1)="1"THENLOC
ATEI*8+K,2+J:PRINT"わ"
240 IFZ=1THENVPOKEFNB(J,I)+2,B
250 NEXTK,J,I:RETURN
260 C=8:GOSUB550:GOSUB620
270 A$=INKEY$:C=(INSTR(Q$+"Mm",A$))/2:IF
C=0ORA$=""THEN270
280 FORI=0TO31:VPOKEFNA(I,C),0:NEXT:GOSU
B630
290 C=13:GOSUB620:A$=INKEY$:IFA$="Y"ORA$
="y"THEN260ELSEIFA$="N"ORA$="n"THENGOSUB
630:GOSUB600:RETURNELSE290
300 C=6:GOSUB620:C=0:T=0:X=19:Y=2
310 DA$="":FORI=0TO1
320 LOCATEX+I+T*3,Y:A$=INPUT$(1):C=(INST
R(Q$+CHR$(8),A$))/2:IFC=0THEN320ELSEIFC=
17THENY=Y+(Y>2):I=0:DA$="":GOTO320
330 LOCATEX+I+T*3,Y:PRINTMID$(Q$,C*2,1):
DA$=DA$+A$:NEXT:N$=RIGHT$("00000000"+BIN
$(VAL("&H"+DA$)),8)
340 FORI=1TO8:LOCATET*8+I,Y:IFMID$(N$,I,
1)="1"THENPRINT"わ"ELSEPRINT"ろ"
350 NEXT:B=VAL("&H"+DA$):GOSUB150:IFY=17
ANDT=1THENX=0:Y=0:GOSUB630:RETURN
360 Y=Y+1:IFY=18THENT=1:Y=2
370 GOTO310
380 C=9:GOSUB550:GOSUB620
390 INPUTA$:C0=VAL(A$):IFC0>255ORC0<1THE
NC=10:GOSUB620:GOTO390
400 GOSUB630:AN$="":C=7:GOSUB620:FORI=1T
OC0
410 A$=INKEY$:C1=(INSTR(Q$,A$))/2:IFC1=0
ORA$=""THEN410
420 AN$=AN$+A$:NEXT
430 C=10:GOSUB620
440 INPUTA$:C2=VAL(A$):IFC2>255ORC2<1THE
NC=10:GOSUB620:GOTO440
450 FORK=1TOC2:FORI=1TOC0:C=VAL("&H"+MID
$(AN$,I,1)):LOCATE26,7:PRINTM$(C+1):FORJ
=0TO150:NEXTJ,I,K:GOSUB630:GOSUB600:RETU
RN
460 C=12:GOSUB550:GOSUB620
470 A$=INKEY$:C=(INSTR(Q$+"Mm",A$))/2:IF
C=0ORA$=""THEN470
480 FORI=0TO1:FORJ=0TO15:E(J)=VPEEK(FNA(
J,C)+I*16):NEXT:FORJ=0TO7:SWAPE(J),E(15-
J):NEXT:FORJ=0TO15:VPOKEFNA(J,C)+I*16,E(
J):NEXTJ,I
490 GOSUB630:GOSUB640:GOSUB600:RETURN
500 C=12:GOSUB550:GOSUB620
510 A$=INKEY$:C=(INSTR(Q$+"Mm",A$))/2:IF
C=0ORA$=""THEN510
520 FORI=0TO15:A$=RIGHT$("00000000"+BIN$
(VPEEK(FNA(I,C))),8):B$=RIGHT$("00000000
"+BIN$(VPEEK(FNA(I,C)+16)),8)
530 C$="":D$="":FORJ=0TO7:C$=C$+MID$(B$,
8-J,1):D$=D$+MID$(A$,8-J,1):NEXT:VPOKEFN
A(I,C),VAL("&B"+C$):VPOKEFNA(I,C)+16,VAL
("&B"+D$):NEXT:GOSUB630:GOSUB640:GOSUB60
0:RETURN
540 C=11:GOSUB620
550 FORI=1TO19:LOCATE0,I:PRINTSPC(25):NE
XT
560 FORI=0TO3:FORJ=0TO3:FORK=0TO3:LOCATE
I*4+1,J*4+K+2:PRINTF$(K+2):NEXT:LOCATEI*
4+2,J*4+3:PRINTM$(I*4+J+1):LOCATEI*4+1,J
*4+2:PRINTHEX$(I*4+J):NEXTJ,I
570 IFC<>11THEN590
580 A$=INKEY$:IFA$<>""THENGOSUB630:GOSUB
600ELSE580
590 RETURN
600 GOSUB640:C=17:GOSUB 230:RETURN
610 SCREEN1,0,0:END
620 LOCATE2,20:PRINTF$(C);:RETURN
630 LOCATE2,20:PRINTSPC(30):RETURN
640 FORI=0TO1:LOCATEI,I:PRINTF$(I):NEXT:
X=0:Y=0:Z=0:P=0:A=252
650 FORI=0TO15:LOCATE0,I+2:PRINTHEX$(I)+
STRING$(16,"ろ");"  00 00":NEXT:RETURN
660 DATA FF,81,81,81,81,81,81,FF,FF,FF,F
F,FF,FF,FF,FF,FF
670 DATA MSX CHARACTER PATTERN EDITOR,01
23456789ABCDEF,┌──┐,│  │,│  │,└──┘,INPUT
 DATA,INPUT NO.(0-F),CLEAR NO.(0-F.M) ,I
NPUT ANIMATION(1-255),INPUT COUNT(1-255)
,LOOK CHARACTER,INPUT NO.(0-F.M),CLEAR A
GAIN?(Y/N)
680 DATA MSX CHARACTER PATTERN EDITOR,[F
 1] TILE CHANGE,[F 2] PUT CHARACTER,[F 3
] GET CHARACTER,[F 4] CLEAR CHARACTER,[F
 5] INPUT DATA,[F 6] ANIMATION,[F 7] MIR
ROR PATTERN [TATE],[F 8] MIRROR PATTERN
[YOKO],[F 9] LOOK CHARACTER,[F10] END,[S
PC] SET TILE
```


〈いじわるファンクションコール／その6・言いたい放題②〉結果は今後のこのコーナーでお知らせしますがもう少し時間をください。いまのところ、ファンダム新聞のようなものを作ったらどうかなどと意見が出ています。どちらにしろ投稿してくれる方々にとって楽しい通知になるように考えていますので、しばらくの間待っててください。もしやってほしい企画などがありましたらファンダムのカミーユまで送ってください。それではまた来月。

変数の意味

■テキスト座標用■

X、Y……カーソルの座標用(VRAMアドレス)

■その他の変数■■

A……タイルのキャラクタコードなど汎用
A$……キー入力など汎用
AN$……アニメーション処理のときのデータ保存用
B$……2進数のデータ代入用
B、C、D……キャラクタコードやキー入力された数値の代入など汎用
C0、C1、C2……キャラクタコードやキー入力された数値の代入など汎用
C$、D$……上下、左右反転のときのデータ代入用
DA$……データ入力用
E(n)……上下、左右反転のときのデータ交換用
F$(n)……画面に表示するデータ保存用
FNA、FNB……キャラクタ判定用(ユーザー定義関数)
G$(n)……メニュー画面のデータ用
I$……キー入力用
I、J、K……ループ用
M$……キャラクタの組み方のデータ用(2×2キャラクタ)
N$……2進数のデータ代入用
P……タイルの判定用(0=タイルを置く、1=消す)
S……キー入力用
Q$……キー入力判定用文字列
T……汎用
Z……ファンクションキーのので来たか、ほかのサブルーチンから来たかの判定用(0=ほかのサブルーチンから、1=ファンクションキーから)

セーブのできる改造法

キャラクタ保存ウインドウ0～Fのデータを DATA文の形でセーブし、かつ、セーブしたプログラムをRUNさせると、キャラクタ定義までしてくれる賢い改造法です。

まず610行を

```
610 GOTO1000
```

に変更して以下の1000～1120行のプログラムを入力してください。

F10キーを押すとセーブするかどうか聞いてくるので、Yキーを押せばディスクドライブ使用時はディスクに、そうでなければテープにセーブできます。セーブされる行番号は4999～5630行までです。ただしディスクの場合2回以上同じディスクにセーブするときは、1050行の「DATA」を「DATA2」などに変えてからにしてください。これがファイル名になってセーブされることになります。

セーブしたものをロードしてRUNすれば、CHR$(177)からCHR$(244)に作ったキャラクタパターンが定義されます。

なおセーブし終わるとMSXキャラクタエディタのプログラムは終了します。

■改造用追加プログラム

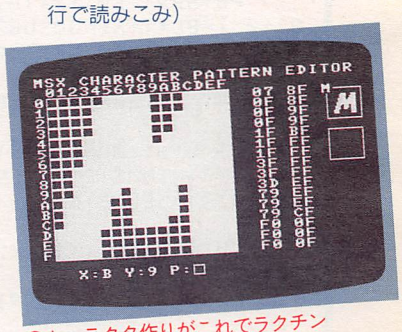
```
1000 CLS:INPUT"SAVE DATA? (Y/N)";A$
1010 IFINSTR("Nn",A$)>0THENRETURN
1020 IFINSTR("Yy",A$)=0THEN1000
1030 PRINT"READY? <HIT ANY KEY>"
1040 IFINKEY$=""THEN1040
1050 OPEN"DATA"FOROUTPUTAS#1
1060 PRINT#1,"4999FORI=0TO63:READD$:FORJ
=0TO7:VPOKE1416+I*8+J,VAL("+CHR$(34)+"&H
"+CHR$(34)+"+MID$(D$,J*2+1,2)):NEXTJ,I"
1070 FORI=0TO63
1080 A$=STR$(5000+I*10)+"DATA "
1090 FORJ=0TO7:A$=A$+RIGHT$("0"+HEX$(VPE
EK(1416+I*8+J)),2):NEXT
1100 PRINT#1,A$
1110 NEXT
1120 CLOSE#1:PRINT"OK!":END
```

■追加プログラム確認用データ

```
1000>105  1010>173  1020>199  1030>147
1040> 72  1050> 46  1060>242  1070>220
1080>239  1090>147  1100>233  1110>131
1120>176
```

プログラム解説

10 画面モード設定、ユーザー定義関数の定義
20 配列宣言、メッセージ表示
30 キャラクタの組み方設定
40 太文字処理、キャラクタコード177～248のキャラクタパターンを空白にする
50 キャラクタ定義、エディット、メニュー画面作成用データ読みこみ
60 メニュー画面作成
70 エディット画面作成
80 カーソルキー入力
90 カーソルを点滅させる
100 カーソル移動計算処理
110 カーソルの座標とタイルパターンの表示
120～130 タイルの表示とデータの表示
140 ウインドウ0～Fを更新
150 データ入力モードのデータをウインドウMに入れる
160 タイルパターン切り換え(F1キー)
170～190 データ保存処理(F2キー)
200～250 保存データを呼び出す(F3キー)
260～290 作成したキャラクタを消す(F4キー)
300～370 データを数値で入力してキャラクタを表示する(F5キー)
380～450 アニメーション機能(F6キー)
460～490 キャラクタの上下反転処理(F7キー)
500～530 キャラクタの左右反転処理(F8キー)
540～590 キャラクタ保存ウインドウをすべて表示(F9キー)
600 エディット画面作成のサブルーチンへ飛ばす
610 プログラムの終了(F10キー)
620 ファンクションキーで選んだ処理のメッセージを表示
630 メッセージ表示を消す
640～650 エディット画面作成
660 キャラクタデータ(50行で読みこみ)
670 エディット画面表示用データ(50行で読みこみ)
680 メニュー画面用データ(50行で読みこみ)

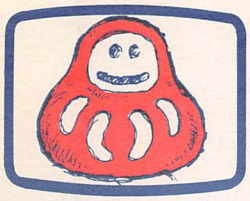


↑キャラクタ作りがこれでラクチン

プログラム確認用データ

(使い方は49ページを見てください)

```
 10>227   20> 78   30>130   40> 48
 50>177   60>  0   70> 69   80>190
 90>164  100>108  110>194  120>162
130>136  140>150  150>160  160>126
170>254  180>223  190> 47  200>254
210>185  220> 81  230> 47  240> 14
250>127  260>255  270>181  280>241
290>153  300>117  310> 10  320>250
330> 85  340>  2  350> 49  360>250
370>176  380>252  390>109  400>246
410>240  420>194  430>126  440> 81
450>211  460>229  470>109  480>134
490>155  500>229  510> 69  520>  1
530>187  540>127  550>151  560> 41
570> 74  580>177  590>142  600> 66
610>108  620>248  630>  4  640>100
650>210  660>136  670>230  680>252
```



だるまさんがころんだ

RAM32K
MSX MSX2
遊び方は44ページにあります

```
10 REM ***** ACTION GAME 'DARUMASAN GA K
ORONDA'
20 REM ***** 29 SEP.1987 BY YAX-ZIP For
MSX(32K)
30 SCREEN2:COLOR15,0,1:CLS:VDP(1)=VDP(1)
XOR64:FORI=15TO0 STEP-1:LINE(3+I*8,0)-(3
+I*8,191),15
40 LINE(3+(31-I)*8,0)-(3+(31-I)*8,191),1
5:NEXT:VDP(1)=VDP(1)XOR64:SCREEN1,2,0:CO
LOR 15,1,1:KEYOFF
50 WIDTH32:DEFINTA-Z:R=RND(-TIME):DIM TM
$(9):DEFUSR=&H7E:A=USR(0):GOSUB540
60 GOSUB670:VDP(1)=98:ST=1:SC=0:CD=3:SOU
ND7,28:SOUND6,10
70 GOSUB180:CLS:LOCATE12,10:PRINT"STAGE
 ";ST:FORI=0TO2999:NEXT:TN=(11-ST)*2:GOS
UB740:X=208:Y=0:BX=40:BS=3:BL=-(ST>1):FG
=0:PT=0:JP=0:M$="ghijklmnkg":GOSUB240:GO
SUB420
80 REM ***** MAIN
90 ONJPGOTO250:S=STICK(0):IFS=7THENX=X-2
:PP=-(PP=0)ELSEIFS=3THENX=X+2:PP=-(PP=0)
100 IFX<48THENGOSUB310ELSEIFX>208THENGOS
UB330
110 IFSTRIG(0)ANDJP=0THENJP=1:JC=0:SC=SC
+200:GOSUB810
120 PUTSPRITE0,(X+16,127-Y),15,PP+4:GOSU
B140:IFBL=1THENGOSUB280
130 FORJ=0TO49:NEXT:GOTO80
140 REM ***** ONI
150 IFTM<0THEN200ELSEIFTM>0THENTM=TM-1:R
ETURN
160 LT=LT+1:MM$=MID$(M$,LT,1):LOCATE5+LT
*2,6:PRINTMM$:PLAY"S9M5000O5L64G":IFLT=1
0THENTM=-5ELSETM=VAL(MID$(TM$(NN),LT,1))
*2
170 PUTSPRITE1,(40,127),4,PT:RETURN
180 REM *****
190 FORI=0TO4:PUTSPRITEI,(0,200):NEXT:RE
TURN
200 REM *****
210 PT=PT+1:IFPT<>3THEN170
220 S=STICK(0):IFS=3ORS=7ORJP=1THENGOSUB
170:GOSUB390
230 PT=2:TM=TM+1:IFTM=0THENPT=0:TN=TN-1:
GOSUB820:IFTN=0THEN450
240 LOCATE7,6:PRINTSPC(20):LT=0:NN=RND(1
)*10:GOTO170
250 REM ***** JUMP
260 JC=JC+1:Y=VAL(MID$("689860",JC,1)):P
P=2:IFJC=6THENJP=0:PP=1
270 GOTO120
280 REM ***** BALL
290 BX=BX+BS:IFBX>208ORBX<40THENBX=-168*
(BX>208)+40:BS=-BS
300 IFABS(BX-X)<4ANDJP=0THENGOSUB390:TM=
-1:GOTO230ELSEPUTSPRITE2,(BX+16,127),13,
8:RETURN
310 REM ***** TAKE FLAG
320 IFFG=1THENX=48:RETURNELSEPLAY"S9M500
00L32CDE":PUTSPRITE3,(0,200):FG=1:RETURN
330 REM ***** RUN AWAY
340 IFFG=0THENX=208:RETURN
350 PLAY"S9M10000O7L8CDEF4DC4O7AAGGF4","
S9M10000L8O4CDEF4DC4O3AAGGF4":FORI=4TO8:
LOCATE6,I:PRINTSPC(21):NEXT:LOCATE11,5:P
RINT"STAGE  CLEAR"
360 LOCATE10,7:PRINTUSING"BONUS   100x##
";TN:SC=SC+TN*100
370 IFPLAY(0)THEN370
380 ST=ST+1:IFST>5THEN480ELSE70
390 REM ***** MISS
400 PLAY"S9M5000O3C16D4O2L16CC8C4","S9M5
000O2L8C16D4O1L16CC8C4"
410 LOCATE7,6:PRINTSPC(20):LOCATE11,6:PR
INT"みすった！！":CD=CD-1:GOSUB820:IFCD<
1THEN450
420 IFPLAY(0)THEN420ELSELOCATE9,6:PRINT"
チャンスは あと ";HEX$(CD);" かい!"
430 PLAY"S9M5000O2L10C4CCCO4C","","S9M50
00L10C4CCCC4"
440 IFPLAY(0)THEN440ELSEFORI=0TO999:NEXT
:LOCATE7,6:PRINTSPC(20):FORI=0TO999:NEXT
:BX=40:JP=0:Y=0:PP=0:RETURN
450 REM ***** GAME OVER
460 PLAY"S9M10000O3L16BAGFEDC8C8C4","S9O
4L16BAGFEDC8C8C4":LOCATE7,6:PRINT" G A M
 E   O V E R "
470 IFSTRIG(0)THEN60ELSE470
480 REM ***** ENDING
490 GOSUB180:CLS:LOCATE4,4:PRINT"あそんでいる
うちに ひかりくれてしまいました。"
500 LOCATE4,7:PRINT"ママが むかえに きたので かえりま
した。"
510 LOCATE10,12:PRINTUSING"SCORE######";
SC:LOCATE12,16:PRINT"GAME END"
520 SOUND7,56:PLAY"S9M10000O6L8EEDCC16CD
16EC3O5EC2","V10R16O6L8EEDCC16CD16EC3O5E
C3","V6R8O6L8EEDCC16CD16EC3O5EC3"
530 IFPLAY(0)THEN530ELSE520
540 REM ***** SPT & PCG
550 CLS:VDP(1)=99:LOCATE9,2:PRINT"WAIT A
 MOMENT":RESTORE840:N=0:AD=0
```

By YAX-ZIP レトロな遊びをモチーフに

最近思うんですけど、ほかの投稿者の人のプログラムって、短いのに中身がたくさんあってエライと思います。YAXのプログラムなんか中身が少ないくせに長い……。ほかの人のプログラムを解析しようにもリストのスペースが全部つめてあってすごく見にくいので困っています。というわけで今回のプログラムは、「だるまさんがころんだ」というレトロな遊びをモチーフにプログラミングしてみました。そこそこ遊べます。

当選者発表

●11月号ソフトプレゼント当選者②／No.3『奇々怪界』＝〈青森県〉中村哲也〈福島県〉鈴木由紀〈茨城県〉渡辺剛〈埼玉県〉野崎勇也〈長野県〉西村直也〈静岡県〉岡本信彦〈愛知県〉笹川覚〈京都府〉村上寛〈大阪府〉鳴谷光裕〈宮崎県〉大野晃明／No.4『大戦略』＝〈北海道〉川越和美〈群馬県〉門倉智彦〈千葉県〉近藤和貴〈石川県〉下厚志〈三重県〉大川智也〈京都府〉南谷龍〈岐阜県〉早矢仕登志男〈愛知県〉岡部浩士〈広島県〉神田良〈宮崎県〉岩佐純一⇨

```
560 IFINKEY$<>""THEN560
570 FORI=32TO90:FORJ=1TO2:FORL=0TO7:VPOK
EJ*&H800+L+I*8,VPEEK(L+I*8):NEXTL,J,I
580 READA$:IFA$="*"THEN600
590 FORI=0TO7:VPOKE&H3800+N*8+I,VAL("&H"
+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:N=N+1:GOTO580
600 REM *****
610 PUTSPRITE0,(112,87),8,9:PUTSPRITE1,(
112,87),15,10
620 READA$:IFA$="*"THENAD=&H2000:GOTO620
ELSEIFA$="+"THEN650
630 N=VAL("&H"+A$):READA$:IFA$="@"THENA$
="F0F0F0F0F0F0F0F0"
640 FORJ=0TO2:FORI=0TO7:VPOKE2048*J+N*8+
I+AD,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXTI,J:
GOTO600
650 REM *****
660 RESTORE1090:FORI=0TO9:READ TM$(I):NE
XT:RETURN
670 REM ***** TITLE
680 CLS:GOSUB180:VDP(1)=99
690 IFINKEY$<>""THEN690
700 LOCATE11,2:PRINT"ghijklmnkg":PUTSPRI
TE0,(112,87),8,9:PUTSPRITE1,(112,87),15,
10
710 LOCATE6,20:PRINT"SEP.1987  BY YAX-ZI
P":FORI=0TO1999:NEXT:PLAY"S9M3000O5L16EC
32"
720 PUTSPRITE0,(132,87),8,11:PUTSPRITE1,
(132,87),15,12:LOCATE9,22:PRINT"HIT SPAC
E KEY"
730 IFINKEY$<>""THENRETURNELSE730
740 REM *****
750 CLS:FORI=2TO19:LOCATE2,I:PRINTSTRING
$(28,"e"):NEXT
760 LOCATE2,18:PRINTSTRING$(28,"c"):LOCA
TE2,19:PRINTSTRING$(28,"d")
770 FORI=2TO17:LOCATE3,I:PRINT"ab":NEXT
780 FORI=0TO6:X=RND(1)*25+5:Y=RND(1)*10+
2:LOCATEX,Y:PRINT"f":NEXT
790 FORI=5TO7:LOCATE6,I:PRINTSPC(21):NEX
T:PUTSPRITE3,(48,127),12,7
800 LOCATE19,0:PRINTUSING"STAGE ##";ST
810 LOCATE5,0:PRINTUSING"SCORE#####";SC
820 LOCATE18,21:PRINTUSING"TURN  ##";TN
830 LOCATE5,21:PRINTUSING"CHANCE##";CD:R
ETURN
840 DATA 070F3F0B0B6F6773,3F1E000F070303
0F,C0E0E020A060C040
850 DATA 60E000E0E0C0C0C0,070F0F020E6767
73,3F1E000F0703030F
860 DATA C0E0F0A0A0E0C080,60E000E0E0C0C0
C0,070F0F090B6D6773
870 DATA 3F1E000F0703030F,C0E0F8A0A0E0E0
C0,60E000E0E0C0C0C0
880 DATA 070F0F090B0D070E,0F0F000F0F0707
07,C0E0F8A0A0E0C008
890 DATA FEF800C0C08080E0,070F3F0B0B0F07
3B,7B6B600F0F0E0E1E
900 DATA C0E0E020A060C0B8,BCAC0CE0E0E0E0
F0,00070F3F0B0B0F07
910 DATA 3BFBCB000F1F3CF8,00C0E0E020A060
C0,B8BEAE00E0F0783E
920 DATA 070F3F0B0B0FE7FB,3B0B000FBFFCF0
40,C0E0E020A060CEBE
930 DATA B8A000E0FA7E1E04,0000000010101
01,0101010101010101
940 DATA 0000008 0E0F0F8E0,8000000000000
00,0000000000000000
950 DATA 000003070707070 3,0000000000000
00,0000C0E0E0E0E0C0
960 DATA 070F181212103433,78FFF7EDEBEB7D
3F,E0F0184848082CCC
970 DATA 1EFFEFB7D7D7BEFC,070F1F1F1F1F3F
3F,7FFFFFFFFFFF7F3F
980 DATA E0F0F8F8F8F8FCFC,FEFFFFFFFFFFFE
FC,0F191E362B3D7F5B
990 DATA 67FFB6CEFFFF7E38,00C0E0E0E0F08C
82,212D411316867C18
1000 DATA0F1F1F3F3F3F7F7F,7FFFFFFFFFFF7E
38,00C0E0E0E0F0FCFE,FFFFFFFFFEFE7C18,*
1010 DATA 61,2F172F172F172F17,62,B85CB85
CB85CB85C,63,FF5555FFFFFFAA55
1020 DATA 64,AA55FFFFDA92256F,65,FFFFFFF
FFFFFFFFF,66,FF870180C10083FF
1030 DATA 67,25F540409C80A09C,68,7E04183
44222523C,69,087E087E083C4A30
1040 DATA 6A,10107E080844403C,6B,2020404
070CA8A84,6C,414AE5555490 90A0
1050 DATA 6D,003C02000000201E,6E,7E04182
44202023C,*
1060 DATA 61,E0E0E0E0E0E0E0E0,62,FEFEFEF
EFEFEFEFE,63,6068868080809898
1070 DATA 64,9898969292 92C2C2,65,787F7F7
F7F7E7E72,66,787F7FEFEFFE7E72
1080 DATA 67,@,68,@,69,@,6A,@,6B,@,6C,@,
6D,@,6E,@,+
1090 DATA 900000000,222222222,000000009,
000005005,000000000
1100 DATA 090000002,000064000,111111111,
404040404,332211000
```

変数の意味

■スプライト座標用

X、Y……プレイヤーの座標
BX……ボールのX座標
BS……ボールの移動増分

■その他の変数

A$……データ読みこみ用
AD……データ書きこみ時のアドレス用
BL……ボール出現フラグ(0＝ボールなし、1＝ボールあり)
CD……チャンスの回数
FG……旗を取ったかどうかのフラグ(0＝取っていない、1＝取っている)
I、J……ループ用
JC……ジャンプ用カウンタ
JP……ジャンプ用フラグ(0＝ジャンプしていない、1＝ジャンプ中)
L……ループ用
LT……オニのセリフ表示用
M$……オニのセリフ
MM$……表示させるオニのセリフ(1文字)
N……データ書きこみ用
NN……オニがしゃべるタイミングの種類
PP……プレイヤーのスプライト番号
PT……オニのスプライト番号
R……乱数初期化用
S……カーソルキー入力用
SC……スコア
ST……ステージ数
TM……オニの待ち時間タイマ
TM$(n)……オニのしゃべるタイミングデータ
TN……ターン数

当選者発表 ●11月号ソフトプレゼント当選者③／No.5「F－1スピリット」＝〈岩手県〉伊藤力〈栃木県〉小川隆行〈東京都〉村上吾郎〈千葉県〉遠藤克利〈長野県〉矢口義晴〈大阪府〉広見豪〈愛知県〉芳川詠次〈岡山県〉田中克典〈兵庫県〉秦英之〈鹿児島県〉鎌田浩孝／No.6「ミシシッピー殺人事件」＝〈青森県〉野崎隆弘〈秋田県〉堀井真〈宮城県〉佐藤隆博〈福島県〉佐川勝洋〈長野県〉溝上真也〈静岡県〉岡村暁生〈愛知県〉三浦一郎〈岐阜県〉林良樹〈和歌山県〉庄子健一〈広島県〉礒本卓治⇨

プログラム解説

10〜20　REM文
30〜40　VRAMのカラーテーブルを多色刷り用に初期化する
50　スクリーンを多色刷りにする、乱数を初期化する
60　タイトル画面作成、ゲームごとに行う変数の初期化
70　変数の初期化
80　REM文
90〜100　プレイヤーがジャンプ中はジャンプ処理へ飛び、違うときはカーソルキー入力によってプレイヤーを移動させる
110　ジャンプの判定
120〜130　プレイヤー表示
140　REM文
150〜160　オニのセリフ表示、いい終わったかの判定
170　オニ表示
180　REM文
190　スプライト消去
200　REM文
210〜230　オニ振り返り処理(振り返ったときにプレイヤーが動作中だったらミス処理をする)
240　次回のオニのセリフ設定
250　REM文
260〜270　ジャンプ処理
280　REM文
290　ボールのターン判定、ターン処理
300　ボールとプレイヤーの衝突判定、ボール表示
310　REM文
320　旗を取ったときの判定、処理
330　REM文
340　ラウンドクリア判定
350〜360　音楽を鳴らす、メッセージ表示
370　音楽が終わるまで待つ
380　最終ステージをクリアしたのならエンディングデモへ
390　REM文
400　音楽を鳴らす
410〜420　ミス表示、処理
430　音楽を鳴らす
440　音楽が鳴り終わるのを待ってメッセージ消去、変数設定
450　REM文
460　音楽を鳴らす、ゲームオーバーのメッセージ表示
470　リプレイ処理
480　REM文
490〜500　スプライトを消し、メッセージ表示
510　スコア
ゲーエンドのメッセージ表示
520　音楽を鳴らす
530　520行を繰り返す
540　REM文
550〜560　スプライトを拡大モードに設定、メッセージ表示、スプライトパターン、キャラクタパターン定義のための変数設定
570　文字を多色刷り用に定義する
580〜590　スプライト定義
600　REM文
610　だるまさん表示
620〜640　多色刷りキャラクタ定義(パターン定義＋カラー定義)
650　REM文
660　オニのしゃべるタイミングデータ読みこみ
670　REM文
680　画面クリア、スプライトを拡大モードにする
690〜720　タイトル表示
730　キー入力待ち
740　REM文
750〜830　ゲーム画面作成
840〜1000　スプライトパターンデータ(580行で読みこみ)
1010〜1050　キャラクタパターンデータ(620行で読みこみ)
1060〜1080　キャラクタカラーデータ(620行で読みこみ)
1090〜1100　オニのしゃべるタイミングデータ(660行で読みこみ)

なんか童心に帰ってプレイしてしまうなぁー。うーん、ほのぼの

魅力の1行 その1 LINE文でカラー設定!!

```
30 SCREEN2:COLOR15,0,1:CLS:VDP(1)=VDP(1) XOR64:FORI=15TO0 STEP-1:LINE(3+I*8,0)-(3+I*8,191),15
```

この行には2つの魅力がある。
ひとつは、VDP関数のところ。これを実行すると画面を消すことができる。もう1度実行すると画面が現れるので、いきなりパッと画面を見せたいときはこの命令を使うといいだろう。
そしてもうひとつは、つぎのFOR〜NEXT文(NEXTは40行にある)のなかにあるLINE文のところ。
このプログラムは多色刷り(先月号78ページ『Q&Aボックス』参照)を使用しているので、カラーテーブルを初期化しなければならない(しないと文字がまっ黒になり、見えなくなってしまう)。
ふつうはVPOKE命令やマシン語で初期化するんだけど、このようにLINE文を実行するだけでVPOKEを使った場合よりも約3倍も速く初期化できるのだ。
多色刷りを使うときにはなかなか便利なテクニックだ。

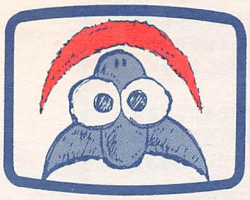
プログラム確認用データ

(使い方は49ページを見てください)

```
 10>179  20>130  30>181  40> 94
 50>145  60>183  70>212  80>174
 90>151 100> 25 110> 86 120>218
130>133 140>237 150>248 160> 39
170>149 180>133 190> 36 200>133
210>205 220>102 230> 65 240> 49
250>167 260>250 270>255 280>166
290>253 300>203 310>146 320> 41
330>194 340>114 350> 37 360> 13
370>253 380>164 390>161 400>155
410> 49 420> 23 430>243 440>202
450>133 460>220 470>109 480>170
490> 55 500> 68 510>198 520> 23
530>  1 540>128 550>115 560>159
570>133 580>125 590> 61 600>133
610> 63 620>209 630>194 640>147
650>133 660>237 670>229 680>240
690> 29 700> 73 710>123 720>  7
730> 96 740>133 750>105 760> 60
770>114 780> 87 790>146 800>238
810>252 820>128 830> 61 840>162
850>214 860>209 870>169 880>175
890>219 900>216 910>169 920>161
930>222 940>172 950>164 960>208
970>160 980>172 990>169 1000>174
1010>142 1020>143 1030>130 1040>248
1050>132 1060>128 1070>252 1080>248
1090>150 1100>152
```


当選者発表

●11月号ソフトプレゼント当選者④／No.7『バットマン』=〈北海道〉坂本幸一〈岩手県〉安藤知則〈東京都〉安井強〈神奈川県〉津田昭〈静岡県〉堀内雄次郎〈大阪府〉二山ひろあき〈岡山県〉矢吹孝之〈山口県〉川村隆〈福岡県〉宮本友樹〈熊本県〉河野恭太郎／No.8『ダイレス〜ガイガールーブ』=〈宮城県〉遠藤俊幸〈群馬県〉寺西哲生〈栃木県〉小林輝男〈富山県〉大島透〈東京都〉隅岡祐次〈愛知県〉岩田益直〈岐阜県〉大野智保〈京都府〉佐織和史〈兵庫県〉中越章博〈広島県〉田内成美⇨



ピュア　スター
PURE STAR

RAM32K
MSX MSX2

遊び方は42ページにあります

```
10 POKE&HF191,0:GOTO 380
20 'TITLE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
30 SCREEN 2:DEFUSR1=&H41:U=USR1(0):DRAW"
C8BM22,52M48,52M52,36M26,36M12,92M0,92M1
6,28M60,28M64,36M60,52M52,60M20,60 C9BM7
8,28M90,28M76,84M102,84M116,28M128,28M11
4,84M106,92M68,92M64,84M78,28"
40 DRAW"C10BM150,52M176,52M180,36M154,36
M140,92M128,92M144,28M188,28M192,36M188,
52M180,60M160,60M176,92M164,92M148,60 C3
BM208,28M256,28M254,36M218,36M213,56M249
,56M247,64M211,64M206,84M242,84M240,92M1
92,92M208,28"
50 DRAW"C2BM16,100M64,100M62,108M26,108M
21,128M57,128M48,164M0,164M2,156M38,156M
43,136M7,136M16,100 C5BM80,100M128,100M1
26,108M108,108M94,164M82,164M96,108M78,1
08M80,100"
60 DRAW"C4BM151,144M164,144M163,122M140,
164M128,164M162,100M174,100M176,164M164,
164M164,152M144,152 C13BM214,124M240,124
M244,108M218,108M204,164M192,164M208,100
M252,100M256,108M252,124M244,132M224,132
M240,164M228,164M212,132"
70 FOR I=0 TO 7:X=17+(IAND3)*64-(I=6)*18
:Y=29+(I¥4)*72:PAINT(X,Y),POINT(X,Y-1):N
EXT:DEFUSR1=&H44:POKE &HF2D7,0:POKE &HF2
D8,USR1(0):FOR I=0 TO 2:PSET(6+I,178):PR
INT#1,"PUSH [SPC] or [TRG] TO START !":N
EXT
80 R=1-(R-1)*(STICK(PEEK(&HF191))=5):FOR
 I=0 TO 2:IF STRIG(I) THEN POKE &HF191,I
:I=2:NEXT:SCREEN 1:GOTO 1090 ELSE NEXT:G
OTO 80
90 GOSUB 360:FOR I=0 TO 4:LOCATE 24,4+I*
4:PRINT MID$("STAGE   HI-SCORESCORE   SP
EED   SHIELD",I*8+1,8):LOCATE 30,6+I*4:P
RINT MID$("100Ξ",I+1,1):NEXT:LOCATE 24,0
:PRINT"PURE ・":LOCATE 24,1:PRINT"・ STAR"
:LOCATE 25,10:PRINTUSING"######0";HS
100 'MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
110 FOR I=0 TO 23:LOCATE 0,I:PRINT SPC(2
4);:NEXT:POKE &HF190,1:POKE &HF1A5,0:POK
E &HF294,3:FOR I=0 TO 7:POKE &HF2DB+I,1:
NEXT:POKE &HF2DD,0:POKE &HF2DE,&HE0:POKE
 &HF2DF,0:POKE &HF2E0,&HE8:GOSUB 360
120 LOCATE 29,6:PRINT USING"##";R:FOR I=
0 TO 7:POKE &HF000+I,VAL("&H"+MID$("A058
0005BF003C08",I*2+1,2)):NEXT:POKE-609,19
5
130 'ENEMY PUT ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
140 M$(R)=MID$(M$(R),2):ON INSTR("012345
6789ABMWN",LEFT$(M$(R),1))+1 GOTO 140,15
0,160,170,180,190,200,210,220,230,240,25
0,250,260,270,290
```

1日遅れで参加できずに残念

By 米屋のチャチャチャ

このゲームは、プログラムコンテストのために作ったものだったのですでも締め切りに1日遅れたために、コンテストに参加できなかったのです。X68000がほしくて、優勝するために、徹夜までして作ったのに。このゲーム、とてもいいできだと思います。ぜひ、打ちこんでみてください。

```
150 POKE &HF2B6,246:SOUND 8,15:SOUND 7,2
8:SOUND 0,0:SOUND 1,0:AD=&HF080:GOTO140
160 FOR I=0 TO 7:POKE AD+1+I*10,0:POKE A
D+2+I*10,RND(1)*177:POKE AD+3+I*10,(IAND
3)+2+R/4:POKE AD+I*10,1:FOR J=0 TO 9:GOS
UB 310:NEXT J,I:GOTO 140
170 FOR I=0 TO 7:POKE AD+1+I*10,0:POKE A
D+2+I*10,RND(1)*177:POKE AD+3+I*10,2+(IA
ND3):POKE AD+I*10,2:FOR J=0 TO 9:GOSUB 3
10:NEXT J,I:GOTO 140
180 FOR I=0 TO 7:POKE AD+1+I*10,0:POKE A
D+2+I*10,RND(1)*113+32:POKE AD+I*10,3:FO
R J=0 TO 9:GOSUB 310:NEXT J,I:GOTO 140
190 FOR I=0 TO 7:POKE AD+3+I*10,0:POKE A
D+I*10,4:FOR J=0 TO 3:GOSUB 310:NEXT J,I
:GOTO 140
200 A=RND(1)*2:FOR I=0 TO 7:POKE AD+1+I*
10,0:POKE AD+2+I*10,A*176:POKE AD+3+I*10
,2+A*252:POKE AD+I*10,5:FOR J=0 TO 7:GOS
UB 310:NEXT J,I:GOTO 140
210 POKE &HF0BD,0:POKE &HF0BE,88:FOR I=0
 TO 1:POKE &HF0BC-10*I,6:NEXT:GOTO 140
220 POKE &HF0BD,239:POKE &HF0BE,0:POKE &
HF0BC,7:GOTO 140
230 FOR I=0 TO 6:POKE &HF086-I,VAL("&H"+
MID$("5050F600501908",I*2+1,2)):NEXT:GOT
O 140
240 FOR I=0 TO 6:POKE &HF0AE-I,VAL("&H"+
MID$("5020F500501808",I*2+1,2)):NEXT:GOT
O 140
250 FOR I=0 TO 7:POKE AD+1+I*10,0:POKE A
D+2+I*10,RND(1)*177:POKE AD+3+I*10,-(1<I
)-(3<I):POKE AD+I*10,11-("A"<LEFT$(M$(R)
,1)):NEXT:GOTO 140
260 POKE &HF2AE,20+R*5:POKE-609,201:FOR
I=0 TO 7:POKE &HF2DB+I,1:NEXT:POKE &HF2D
D,&H8B:POKE &HF2DE,&HE0:POKE &HF2DF,&HD5
:POKE &HF2E0,&HE9:POKE-609,195:GOTO 140
```

次ページへ続く

取り扱い上の重要注意

このプログラムはマシン語を使っています。プログラムを打ちこんだらRUNするまえに必ずセーブしてください。マシン語による暴走は悲しい結末と後悔と怒りを残します。

冗談はさておき、このプログラムをいったんRUNさせるとリセットしないかぎり、ディスクドライブが使えなくなるので注意。また、RUNして、プログラムを途中で止めてカセットなどを使用するときは、必ずF2キー(タイマー割りこみ解除の命令を設定している)を押すこと。ちなみに、F1キーには「SCREEN0」が入っています。

当選者発表

●11月号ソフトプレゼント当選者⑤／No.9「ブレイクイン」＝〈北海道〉川村直〈新潟県〉菊地直樹〈埼玉県〉桑田洋邦〈東京都〉森国大〈神奈川県〉萩原貴〈静岡県〉中畑浩〈愛知県〉判田治〈三重県〉佐波正人〈京都府〉佐藤彰〈大分県〉東峰利／No.10「九玉伝」＝〈北海道〉森川英紀〈秋田県〉武藤衡〈岩手県〉乙茂内達男〈東京都〉宮脇薫〈神奈川県〉本山竜一〈奈良県〉中島慎滋〈和歌山県〉清水弘樹〈兵庫県〉戸井健一〈島根県〉板根浩幸〈長崎県〉深田宏⇨

```
270 GOSUB 310:FOR I=0 TO 7:IF PEEK(AD+I*
10) THEN I=7:NEXT:GOTO 270 ELSE NEXT:GOT
O 140
280 'CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
290 GOSUB 360:LOCATE 9,11:PRINT "CLEAR !
!":FOR I=0 TO 5000:NEXT:R=R+1:IF R=10 GO
TO 1140 ELSE 110
300 'CHECK ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
310 LOCATE 25,14:PRINT USING"#####0";PEE
K(&HF2D7)+PEEK(&HF2D8)*256:IF PEEK(&HF29
4)<99 THEN RETURN ELSE X=PEEK(&HF001):Y=
PEEK(&HF000):GOSUB 360
320 SOUND 8,15:SOUND 7,28:POKE-609,195:F
OR I=0 TO 7:POKE &HF016+I*4,60:POKE &HF0
15+I*4,X+RND(1)*32+240 AND 255:POKE &HF0
80+I*10,13:POKE &HF014+I*4,Y+RND(1)*32+2
40 AND 255:POKE &HF2B6,0:FOR J=0 TO 49:P
OKE &HF000,209:NEXT J,I
330 FOR I=0 TO 499:NEXT:GOSUB 360:LOCATE
 7,11:PRINT"GAME OVER":S=PEEK(&HF2D7)+PE
EK(&HF2D8)*256:IF HS<S THEN LOCATE 5,13:
PRINT"YOU ARE TOP !!":HS=S
340 FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 30
350 'CHARACTER ERASE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
360 POKE-609,201:FOR I=8 TO 10:SOUND I,0
:NEXT:VPOKE 6912,208:FOR I=0 TO 31:POKE
&HF000+I*4,209:NEXT:FOR I=0 TO 26:POKE &
HF080+I*10,0:NEXT:RETURN
370 'FIRST SET ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
380 KEY 1,CHR$(12)+"SCREEN0"+CHR$(13):KE
Y 2,CHR$(12)+"POKE-609,201"+CHR$(13):POK
E-609,201:CLEAR 500,&HD000:DEFINT A-Z:CO
LOR 15,1,1:SCREEN 1,2,0:WIDTH 32:KEY OFF
:PRINT SPC(233)SPC(96)"· PURE STAR ·"SPC
(52)"WAIT PLEASE":OPEN"GRP:"AS#1
390 'SPRITE SET ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
400 FOR I=0 TO 21:READ A$:FOR J=0 TO 31:
VPOKE 14336+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+
1,2)):NEXT J,I
410 DATA 030507071D32323E5C408888A4C3808
08040C0C0709898F8740422224A860202,8080C1
E1B1BB552B1513110A0904020102020 60A16AEDC
E8F0F070A060C08000
420 DATA 60E367AC79B868686C2426232321212
00C8ECC6A3CBAAC2C6C48C88888080808,071F3F
7F7FC1E1FDBD9C8F4840201807E0F8FCFEFE8387
FFFD79F1120204 18E0
430 DATA 400049002E0E0E30B1011C5C1D01508
1026860007270740 08D8C0038B8BA0001,,,1F22
4F471B6DF6FACC4D3B0727110C03E0D8FCC4B06C
DEBE6664B8C0F8D06080
440 DATA 071923534F8AA79AA9934C422318070
0C0F0683CDCF6DECE7ABEACC45830C000,80C0A0
B15B552F172D474B4522180700002060A16ACDC68
30F8ACE47C9830C000
450 DATA 0080808081C1C1A39DA99D494529150
7000202020206068EFA7AF674EC78F0C0,000000
0000020905038FA0D4DA6B6D6D0737F7F77B7B3A
371AA7CB578B67B7B7
460 DATA 36361A191F0E08060E18F0386844800
0C31DFDC3BD7EE6C2CA653B071F1F1D0F,C0D8DE
DEBCBCB9E9F1FBFEFCF2EDDBDB0000000000 8020
4080E20A56B6AE6C6C
470 DATA 86707E877BFCCE86A64CB8C0F0F070E
0D8D8B030F0E020C0E0301E382C440200,071F3C
7060C0C0808000000000000000C0F0781C0C0606
0202000000000000
480 DATA 0000000103031C1D0C050D0E0C00000
00000080C0C038B830E0F07030000000,202020
2020606060E0E0E0E0E0E020080808080C0C
0C0C0E0E0E0E0E0E08
490 DATA 0000000000000103020100000000000
00000000000080C0C080000000000000,000000
000305 0B090A0904030000000000000C0E0F0
F0F05020C000000000
500 DATA 0000000000010303070604000000000
00000000000 8040C0E060200000000000,030F38
6047CF9890032680090200200180E0380CC4E632
1280C8022080000800
510 'MACHINE LANGUAGE SET ●●●●●●●●●●●●●●
520 A=&HD000:FOR I=0 TO 1:READ A$:I=-(A$
="N"):FOR J=0 TO 31:POKE A,VAL("&H"+MID$
(A$,J*2+1,2)):A=A+1:NEXT J,I:GOTO 930
530 DATA 3A90F1F53A91F1CDD5004F06000 2192F
109091100F01A86FEFF20013CFEB02001,3D1213
231A86FEFF20013CFEB120013D12F13D20CE21A4
F13A91F1CDD8004677
540 DATA 90CAC9D03DCAC9D02108F07EFED13AA
5F12817FE01C2C9D0010400097EFED128,07097E
FED1C2C9D03E01FE02203F010400097EFED1C2C9
D0097EFED1C2C9D0ED
550 DATA 4B00F021500378D60C47ED4308F0220
AF0C61747ED430CF0220EF0D60B4779D6,104FED
4310F02212F000C3C5D0015403FE0328020E503A
00F0D61077233A01F0
560 DATA 7723712370AF32A6F12108F006037EF
ED12828D606FEBF38023ED14F3AA5F1FE,022017
783D28093D20043E0218023EFE2386FEB538020E
D1772B712C2C2C2C10
570 DATA CD2104F07EFED1280B3A00F0D604773
A01F023772180F01114F0061BC5D5E5CD,3FD1D1
E101040009EB0E0A09C110EDCD8CD5AFD3993E5B
D3992100F0C36FD17E
580 DATA A720043ED112C93D202E2323137E121
B237E2B2B86FEBF38062B3600C33FD177,121313
3E0412133E0712AFCD3AD4C906807ED3982310FA
C93D202E237E3CFEBF
590 DATA 38062B3600C33FD1771223137E2386F
EB13806AF96772B18F32B7712133E0412,3E0713
12AFCD3AD4C93D202E237E3CFEBF38062B3600C3
3FD17712E63F4F0600
600 DATA E521A7F1097EE12313867712133E081
2133E0F123E01CD3AD4C93D202C232323,347EA7
20082B2B2B3600C33FD14F06002100EE09097E12
23137E123E08131213
610 DATA 3E0F123E01CD3AD4C93D20321323232
37E2B861277FEB11B2B38062B3600C33F,D10F4F
7E0600E521E7F1098612E17713133E0812133E0F
123E01CD3AD4C9C3B9
620 DATA D22116F0361C2336022140F27E3CE63
F774F2114F05E23562118F0E53E013241,F20603
E5C5060021A7F1097E8257C179D603E63F4FE110
EB7BD60C5F73237223
630 DATA 36203A41F2FE042002362423360223 3
C3241F2FE0520CAE15E23562128F01D1D,73237A
D60F7723362823602237323C61E772336282336
02C93D2021233A00F0
640 DATA 963002353534233A01F096300235353
47E3215F02B7E3214F0CD41D2C93D2028,23347E
23FEF020043A01F0772B3A00F09638083E03E500
CD12D5E17E3214F023
650 DATA 7E3215F0CD41D2C9C343D34E2346EB7
1237023362C23360A233E108177237023,363023
360A233E1080712377233634233 60A233E108177
3E1080237723636823
660 DATA 360AC93D204923CD92D3097E2323862
B2B77237E2B2B86770104 0011FCFF097E,199623
2334FE8028033802353 5092B7E1996232334FE80
28033802353 5CDA5D3
670 DATA 01100009EB0E2809C1050505C32DD1C
3B5D3CD0BD3010600EB09357E01FAFFE6,07C8C3
36D52B2B562B5E3E02CD3AD4F1D1D1E1F5C93DC2
1AD4234E2346C50106
```


当選者発表

●11月号ソフトプレゼント当選者◎／No.1「牙龍王」〈宮城県〉小林孝〈茨城県〉小幡勉〈静岡県〉増田隆〈静岡県〉小野達広〈愛知県〉大野康弘〈三重県〉山本貴彦〈大阪府〉橋本光弘〈大阪府〉谷口隆史〈愛媛県〉金本晃治〈山口県〉福知伸晃／No.2「迷宮への扉」〈北海道〉片倉輝範〈宮城県〉佐藤哲男〈千葉県〉沢中孝壮〈愛知県〉佐藤和幸〈三重県〉江崎徹〈大分県〉北野恭彦〈滋賀県〉池俊充〈大阪府〉田中雄一郎〈岡山県〉中野実〈福岡県〉花田大樹⇨

```
680 DATA 00097EC1A728037948477912781312
13131A3CE60F12234611FBFF19C57E2B2B,867723
23237E232386772BBE38119623772B2B2B2B7E2B
2B8677232323232B
690 DATA 2BC110D82B2B7EFEB538052B2B3600C
92B7EFEC038032B3600C93D201A237EC6,037712
FEBF38042B36002313237E1213EB3644233608C9
C33ED5F5D5CD19D511
700 DATA 34F021D0F0C57EA7280CCD31D5EB0E0
409EBC110F0C9C1C1F1F5FE0228110B0B,0A3242
F20B0AC60B4F3A42F24718083E0880473E08814F
791278131213F1F5A7
710 DATA 20043E4812AFFE0238033E4C12F1324
2F23D3E092001 3C7723712370FE0AC83A,42F2FE
02ED5B00F0201A3A43F23CE61F3243F2E52144F2
87856F5E2356E17B81
720 DATA 5F7A805723360123360 17A90300436F
FED44572B7B913004ED4436FF23237723,72BA38
18772B722B7E2B567723722B2B7E2B5677237223
2323233EFF23360123
730 DATA 3C3600200236013A42F2233601A7280
134C911C0F0CD3AD4C9E587C6846F26F2,352009
237E2B77E1010013C9F1F1F1F1C9010A0009C9F1
2B2B2B2BC37DD33D20
740 DATA 2E237EC6027712FEBF38062B3600C33
FD1237E1312EB23360C23EB2323347EE6,03C023
347EE607C68C4F06F20A12C93D201723347EFEBF
38062B3600C33FD123
750 DATA 12137E123E40C3BFD9C372D62108F00
603C51114F00608C5CDEBD5DCAFD51313,1313C1
10F223232323C110E5C36FD6D523237E2B2BFE54
280236D17BD6140F0F
760 DATA A7473E802804C60A10FC5FCDD9D53E0
D12AF1312D13295F2C91AA72003F1D1C9,FE0BD8
20F8F13E0C12D1C97EFED128051AFED12002A7C9
010002E523237E0F0F
770 DATA C6966F26F27E814FE1EB10EE1A96300
2ED44B930E023131A963002ED44B91B2B,30D313
131A1B1BFE1C300237C9FE2C302D7BFE14200F3A
AEF23D32AEF22808AF
780 DATA 3295F236D1A7C9AF3295F22180F0060
8110A00360D1910FBF1F1F1C36FD63AAE,F23D32
AEF228E0AF3295F236D1A7C9C3A3D63DC0131323
1AFE1028093E101236
790 DATA FF2336002B347EE603C0237EFE08200
92B2B1B1B3600C33FD134C6AF6F26F27E,1312C9
ED5B00F02114F0061BC57EFED12824E523237E0F
0FC6966F26F27EC607
800 DATA 4FE17B963002ED44B9300B237A96300
2ED44B9380B2B23232323C110CFC37DD7,237EFE
1028F2FE402829AF32B6F23A90F13D20013C3290
F13AA5F1A728013D32
810 DATA A5F13A94F23D3294F2A720053ED1320
4F01847E57DD6160F47A73E832804C605,10FC6F
7EE5A7200C2190F1347EFE0720013518183D200C
21A5F1347EFE042001
820 DATA 3518092194F2CD89D8280134AF32B7F
2E12B2B2B3600E1C3D8D6E57DD6160F47,A73E80
2804C60510FC6F7EFE06280AFE072806FE082802
3600E1C3D8D621D1F2
830 DATA 347EE601C2E0D723347EE603F5853C6
F7E211820CD4D00F1C2E0D721001811B8,F20618
C5E51A856F3E20CD4D00E10120000913C110ED21
B8F206184E237E714F
840 DATA 10FA32B8F221001811B8F20618C5E51
A856F3EC0CD4D00E10120000913C110ED,0E003A
B6F2FEFC2820C60632B6F25FAFCD93007BCB3BCB
3BCB3BCB3B1C1C1CC6
850 DATA 05A35F3E01CD93000C793D20053EFC3
2B7F23AB7F2FEFC281CC60632B7F25FCB,3BE607
07070707ED44935FAFCD93005F3CCD93000C793D
20053EF03295F23A95
860 DATA F2FEF02812C6143295F2C6A05FAFCD9
3005F3CCD92D80C793D20053E8032A6F1,3AA6F1
FE802814C60832A6F1ED44D6805FAFCD93005F3C
CD93000C0D2809AF5F
870 DATA CD93003CCD930018143EBF3204F07EF
E0CC9CD93002AD7F22322D7F2C9215E1A,0E073A
90F1473ED0CD4D002B0D10F9413E20CD4D002B10
FA21DE1ACD08D94FCB
880 DATA 3F160747A728093EC8CD4D002B1510F
979E60128073EC9CD4D002B1515280942,3ECACD
4D002B10FA182621FF03CD4A00CB4D20010FCB55
20020F0F47CB3FB0CD
890 DATA 4D002B7CB520E6C93A94F2FE10D8AFC
921E2F2357EA720133AD9F2773E09CD96,00A728
073D5F3E09CD930021E1F2357EA7C2BED93ADAF2
7721DBF2357EA72032
900 DATA 2ADDF27EFEFF2007237E23666F18F40
74F06ED0A5F3E02CD9300030A5F3E03CD,93001E
0F3E09CD9300237E32DBF22322DDF221DCF2357E
A7C2BED92ADFF27EFE
910 DATA FF2007237E23666F18F447E60F075F3
E06CD930078E6F00F0F0F0FC6C04F06ED,0A5F3E
0CCD93003E0D1E00CD93003E0A1E10CD9300237E
32DCF22322DFF2C913,121323463E040520010F0
5200107471AE601EE018012C9,N
920 'WORK AREA SET ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
930 IF PEEK(&HF194)=255 THEN 30 ELSE FOR
 I=1 TO 18:POKE &HF191+I,VAL(MID$("11010
2122221201000",I,1))+255 AND 255:NEXT:FO
R I=0 TO 7:POKE &HF284+I,VAL(MID$("  110
0  1100  1 11  1  7",I*3+1,3)):NEXT:POKE
 &HFDA0,0:POKE &HFDA1,&HD0
940 A=3.14:FOR I=0 TO 63:B=COS(.1*I+1.57
)*32:POKE &HF1A7+I,B-A+256 AND 255:A=B:N
EXT:FOR I=0 TO 252:POKE &HEE01+I*2,SIN(.
025*I+3.14)*128+87-(I-128)/128*88:POKE &
HEE00+I*2,COS(.025*I+3.14)*86+87:NEXT:FO
R I=0 TO 2:POKE &HEFFA+I*2,209:NEXT
950 FOR I=1 TO 16:POKE &HF28B-(8<I)*27+I
,VAL("&H"+MID$("89BA325D689BF754",I,1)):
NEXT:FOR I=1 TO 23:POKE&HF295+I,VAL(MID$
("5556---532155556340219",I,1))+2:NEXT:F
OR I=0 TO 24:POKE &HF2B8+I,RND(1)*24:POK
E &HF2D3+I¥6,5+(I=5)-(I=23)*2:NEXT
960 A=0:FOR I=0 TO 29:B=SIN(.08*(IMOD30)
)*48:C=B-A+256AND255:A=B:FORJ=0TO2:POKE&
HF1E7+J*30+I,C:NEXTJ,I:FOR I=0 TO 31:POK
E &HF244+I*2,COS(.2*I)*20+256 AND 255:PO
KE &HF245+I*2,SIN(.2*I)*20+256 AND 255:N
EXT
970 'B.G.M. SET ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
980 A#=327:FOR I=0 TO 95:B#=17897725#/16
/A#:A#=A#*1.0594642#:POKE &HED00+I*2,B#
AND 255:POKE &HED01+I*2,B#¥256:NEXT
990 POKE &HEDC0,4:POKE &HEDC1,8:POKE &HE
DC2,20:POKE &HF2D9,10:POKE &HF2DA,5
1000 A=&HE000:O=-1:FOR I=0 TO 1:READ A$:
FOR J=1 TO LEN(A$):B$=MID$(A$,J,1):IF B$
="N" THEN POKE A,255:POKE A+1,I*139:POKE
 A*2,&HE0:A=A+3:NEXT J,I:A=&HE800:GOTO 1
030
1010 IF B$="<" OR B$=">" THEN O=O+12+(B$
=">")*24:NEXT ELSE B=VAL(MID$(A$,J,2)):I
F 0<B THEN C=B:J=J-(9<B):NEXT ELSE POKE
A,O+INSTR("CcDDEFfGgAaB",B$):POKE A+1,C:
A=A+2:NEXT
1020 FOR I=1 TO B:FOR J=1 TO LEN(A$) STE
P 2:POKE A,VAL("&H"+MID$("02182F",VAL(MI
D$(A$,J,1))*2+1,2)):POKE A+1,VAL(MID$(A$
,J+1,1)):A=A+2:NEXT J,I
```

次ページへ続く

当選者発表

●11月号F・F・Bプレゼント当選者①／『ダンジョンマスター』＝〈新潟県〉片桐洋史〈千葉県〉村田祥嗣〈神奈川県〉相馬一美〈静岡県〉福田健史〈岐阜県〉田村佳丈〈兵庫県〉竹田健治〈鳥取県〉塚嵜史明〈島根県〉梶田章司〈徳島県〉平田仁志〈香川県〉高嶋信二〈大分県〉染矢裕介／『オリジナル・サウンド・オブ・ドラゴンスレイヤーⅣ』＝〈山梨県〉小松千記〈愛知県〉横山光〈滋賀県〉小林哲⇨

```
1030 READ A$,B:IF A$="N" THEN POKE A,255
:POKE A+1,0:POKE A+2,&HE8:A=A+3:GOTO 103
0 ELSE IF A$="E" THEN POKE A,255:POKE A+
1,&HD5:POKE A+2,&HE9:GOTO 30 ELSE 1020
1040 DATA <<<<<3C>B2A3BG2E<3C>B2A3BG2E10
A4B<2C8D4CD1C>B10A3G17A8F2FCF10G2GDG34A8
F2FCF10G2G<DC>34A<3C>B2A3BG2E<3C>B2A3BG2
E<3C>B2A3B<C2D8E4D2C>B<1C>B10A3G17AN
1050 DATA >>8CE4f2FE1Ff2F4DN
1060 DATA 020101120101,11,02010124,1,020
101120101,7,0212121111,1,020101120101,7,
02010124,1,020101120101,11,02010124,1,N,
1070 DATA 2222022222020202,1,22220222220
22202,1,E,
1080 'CHARACTER SET ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1090 FOR I=0 TO 39:VPOKE 1536-(7<I)*56-(
31<I)*40+I,VAL("&H"+MID$("FFFFFFFFEFFFFF
FFEEEEEEEEEEEEEEEE0E0E0E0E0E0E0E0E000000
0000000001F3E7CF87C3E1F00",I*2+1,2)):VP
OKE &H2019+I¥20,139+(I=39)*58:NEXT:DEFUS
R=&HD8EA:U=USR(0):VPOKE8198,129:VPOKE819
9,129
1100 'STAGE SET ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1110 M$(6)=" 0BWBWBW1W1W2W2W3W3W4W4W5W5W
M7WN":M$(7)=" 0AW1WAW2WAW3WAW4WAW5WAWM6W
M9WN":M$(8)=" 0AWAWAW4W4W1W1W2W2W3W3WAWA
WAWM8WAWM9WN":M$(9)=" 0BWBWBWM89WN"
1120 M$(1)=" 0BW1W1W1W2W1WBW2W2W1WM7WN":
M$(2)=" 0BW1W2W2W3W1W3WBW2W3W1W2W2WBWM6W
N":M$(3)=" 0BW3W2W1W2W4W2W4W2W1WAWAWM7WN
":M$(4)=" 0AWAWAW3W4W1W2W1WBW5W3W4W5W3W1
W5W5WBWM9WN":M$(5)=" 0AWAWAW1W2W3W4W5WBW
4W3W2W1W2W3W4W5WBWM8WN":GOTO 90
1130 'ENDING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1140 CLS:LOCATE 5,7:PRINT"CONGRATULATION
S !":LOCATE 10,11:PRINT"ALL STAGE CLEAR"
:LOCATE 7,15:PRINT"GOOD BYE":LOCATE 14,1
7:PRINT"GOOD LUCK !"
1150 SOUND 7,&H2E:SOUND 6,10:A$="M300CCC
CM2000CM300CCC":A$=A$+A$:PLAY"T150L16V15
","T150L16S9":B$="O5C8.O4B8.O5C8D8.C8.O4
B8":B$=B$+B$+LEFT$(B$,17)+"E8.G8":PLAY B
$,A$+A$+A$:B$=""
1160 PLAY "A4R4O4A8.R16A8B8O5C2C8O4B4O5C
8O4B2G4E4F2F8G4A8B2G4A8B8O5C2C8O4B4O5C8"
,"M2000C4R4M5000C2"+A$+A$+A$+A$+A$
1170 PLAY"D2O4B4G4A2.G8.AA2A8.R16A8B8O5C
2C8O4B4O5C8O4B2G4E4",A$+A$+A$+A$+A$
1180 PLAY"F2F8G4A8B2G4A8B8O5C2C8O4B4O5C8
D2O4B4G4",A$+A$+A$+A$
1190 PLAY"A2.G8.AA2.G4F2F8E4F8G2G8F4G8",
A$+A$+A$+A$:PLAY"A1A2.G4F2F8E4F8G2G8F4G8
",A$+A$+A$+A$:PLAY"A1A1",A$+"M300CCCCM20
00CM300CCCCCCCM5000C4"
1200 IF PLAY(0) THEN 1200 ELSE FOR I=0 T
O 999:NEXT:GOTO 30
```

変数の意味

■スプライト座標用

X、Y……ふだんは自機の座標用。ときにはタイトル画面の文字をペイントするときの座標用

■その他の変数

A、AD……POKE文でデータを書きこむときのアドレス用

A$……データ読みこみ用

A#、B#……音程データの計算用

B$……BGMデータ作成用

B、C……敵の移動方向データ計算用

HS……ハイスコア

I、J……ループ用

M$(n)……ステージのイベント(※1)マップ

O……BGMデータ作成時の音域指定用

R……ステージ数

S……スコア

U……USR関数用

プログラム解説

10　入力装置番号(STICKやSTRIGのカッコのなかに入れる値)を初期化して初期化ルーチンに飛ぶ

20　REM文

30〜60　画面表示を止めてタイトル画面を作り始める

70　DRAW文で描いた文字をペイントしてから画面表示を再開する

80　スペースキーかトリガー1かトリガー2が押されるまで待ち、押されたものによって入力装置(キーボードかジョイスティックか)を設定し、ゲームごとに行う初期化ルーチンへ飛ぶ

90　スプライトを消してゲーム画面を作る

100　REM文

110　ステージごとに行う初期設定(「POKE &HF190,1」=スピード、「POKE &HF1A5,0」=ミサイルの種類、「POKE &HF294,3」=シールドの値)

120　ステージ数の表示と初期化の続き(ここでタイマー割り

11倍楽しめる ステージ改造法

ステージは14種類あるイベントの組み合わせでできています。この組み合わせ方の入っているM$(n)に入れるデータを変えれば自作のステージができます。M$(n)に組み合わせ方を入れているのは1100〜1120行です。

組み合わせデータは、1〜9の数字とA、B、M、W、Nの14種類の文字を並べた文字列で作ります。文字は表のように14種類のイベントに対応しています。

データの文字列の先頭は、スペースと0、つまり" 0"を必ず入れてください。そのあとにOWOWOW〜(Oは各イベントデータ)のように「イベントデータ」+「W」と書いていき、最後にN(ステージの終了のマーク)を付ければできあがりです。ただし、イベントデータのMのあとにはWを付けなくてもかまいません。また、8と9は"89W"のようにして使うと、ステージ9のダブルボスキャラと同じ特殊なイベントになります。

例としてステージ1ですべてのイベントが披露されるように改造します。1120行にあるM$(1)=" 0BW1〜"をM$(1)=" 0BW1W2W3WAWAWAW4W5WM6W7WBW8W9W89WN"と変更してRUNすればステージ1がスペシャルバージョンになります。

```
75 POKE&HD040,&HB7
```

❮オマケ。この75行を追加すると連射機能がプラスされます

■表 PURE STARのイベントデーター覧

文字	イベントの内容
1	直降下型のワータブルを出現、移動させる
2	横走り型のワータブルを出現、移動させる
3	蛇行しながら降下するホワイトンを出現、移動させる
4	クルクル回るホワイトンを出現、移動させる
5	縦方向に蛇行するホワイトンを出現、移動させる
6	体当たり型のグリンゴンを出現、移動させる
7	プレイヤーめがけてタマを吐くグリンゴンを出現、移動させる
8	ぐるぐる回るザップライを出現、移動させる
9	画面上部を往復するザップライを出現、移動させる
A	ハロウィスを出現、移動させる
B	ボーナスを出現、移動させる
M	BGMをボスキャラのテーマに変える
W	イベントを実行する

当選者発表

●11月号F・F・Bプレゼント当選者②／『オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス2』=〈神奈川県〉堀井聡〈高知県〉浜田淳〈兵庫県〉徳平伸輔／『ラビリンスのハンカチ』=〈北海道〉中田晃史〈新潟県〉金子成利〈東京都〉加藤京子〈千葉県〉宮崎喜久雄〈埼玉県〉大野晴美〈神奈川県〉落合恒久〈神奈川県〉中村康之〈長野県〉茅野健司〈長野県〉田島和義〈京都府〉木村吾一郎〈京都府〉平見裕一〈愛知県〉岩杉智博〈愛知県〉鈴木昭徳〈愛媛県〉青野順也〈愛媛県〉村上正樹⇨

こみがONになる※2)
130　REM文
140　ステージデータをマシン語に渡す(ここではステージデータによって15種類のイベントをセットするルーチンに分岐するだけ)
150　自機以外のキャラクタの移動方向データをマシン語に渡すための準備※2
160　ワータブル(直降下)のイベントをマシン語に渡す
170　ワータブル(横走り)のイベントをマシン語に渡す
180　ホワイトン(蛇行)のイベントをマシン語に渡す
190　ホワイトン(ループ)のイベントをマシン語に渡す
200　ホワイトン(縦方向蛇行)のイベントをマシン語に渡す
210　グリンゴン(体当たり)のイベントをマシン語に渡す
220　グリンゴン(タマを吐く)のイベントをマシン語に渡す
230　ザップライ(左回りに回る)のイベントをマシン語に渡す
240　ザップライ(画面上部往復)のイベントをマシン語に渡す
250　ボーナスや撃つとボーナスになるハロウィスのイベントをマシン語に渡す
260　BGMをボスキャラのテーマに変えるようにセットする
270　直前に指定されたイベントが終わるまでスコアの表示などをしながら待つようにセットする(実質的なイベントの実行※2)
280　REM文
290　ステージクリア処理(これもイベントの1つ)。最終ステージのクリアだったときはエンディングデモへ飛ぶ
300　REM文
310　スコア表示、ゲームオーバー判定
320　ゲームオーバー時の自機の爆発処理
330　ハイスコア判定など
340　リプレイ処理
350　REM文
360　マシン語を一時停止させてスプライトを消す※2
370　REM文
380　初期化ルーチン(F2キーにマシン語を強制的に一時停止させる機能を持たせている※2)
390　REM文
400　スプライト定義(16×16ドットで、0＝自機、1＝ワータブル、2＝ホワイトン、3＝ハロウィス、4＝爆発、5と6は未定義、7〜10＝グリンゴン、11〜14＝ザップライ、15＝シールド、16＝ボーナス、17＝ホワイトンのタマ、18＝ワータブルのタマ、19＝ボスキャラのタマ、20〜21＝自機のミサイル)
410〜500　スプライトパターンデータ(40行で読みこみ、430行でスプライト5と6をカンマのみで未定義にしているのに注意)
510　REM文
520　マシン語書きこみ
530〜910　マシン語データ(520行で読みこみ)
920　REM文
930〜960　自機以外のキャラの移動方向データなどの設定
970　REM文
980　BGMの音程データ作成
990〜1030　BGMデータ作成(1000行と1030行で読みこみ)
1080　REM文
1090　キャラクタパターン定義、文字のイタリック化
1100　REM文
1110〜1120　ステージデータの設定
1130　REM文
1140〜1200　最終ステージクリア時のエンディングデモ

↑燃えちまうぜ！　でもチョット難しいの

プログラム解説

■マシン語プログラム

&HD000〜&HD8E9
BASICとは別に動いているタイマー割りこみプログラム
&HD8EA〜&HD907
文字をイタリック調にする

■ワークエリア

&HF000〜&HF001
自機のXY座標
&HF008〜&HF013
自機のミサイルのスプライト属性テーブル
&HF190
自機のスピード
&HF191
入力装置番号
&HF192〜&HF1A2
自機の移動方向データ
&HF1A5
自機のミサイルの種類
&HF294
自機のシールドの値

※1　ここでの「イベント」とは、自機以外のキャラクタの動きを指している。
※2　このプログラムではMSXのタイマー割りこみを使用している。割りこみは60分の1秒ごとに起こり、そのたびに&HFD9F番地を呼び出す。この番地を自作のマシン語にジャンプするように書き換えると、ちょうどBASICでのON INTERVAL GOSUBを使ったような処理がマシン語でできるわけだ。このプログラムでは930行でジャンプ先を書きこんでおき、120行でマシン語にジャンプするようにしている。マシン語部分では、自機の操作、自機以外のキャラの移動、BGMの演奏の3つの処理をしている。

魅力の1行　その2　スペースキーかトリガーボタンか

ここのFOR〜NEXTに注目。こうすることによってゲームをキーボードでもジョイスティックでもできるようになる。
BASICだけでプログラムを作るときは、Iの内容を別な変数に格納しておいて(例：J＝I)、プログラム中では、
S＝STICK(J)
というようにするといいだろう。

```
80 R=1-(R-1)*(STICK(PEEK(&HF191))=5):FOR
 I=0 TO 2:IF STRIG(I) THEN POKE &HF191,I
:I=2:NEXT:SCREEN 1:GOTO 1090 ELSE NEXT:G
OTO 80
```

プログラム確認用データ

(使い方は49ページを見てください)

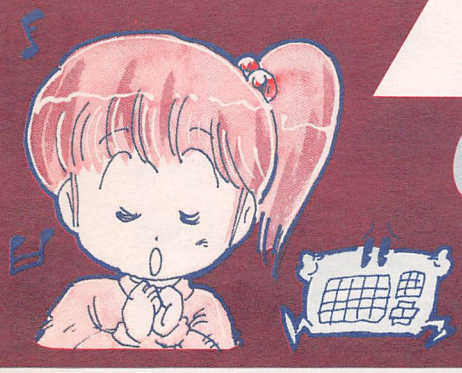
```
 10>  41   20>182   30>160   40>163
 50>159   60>171   70>  58   80>  66
 90>   0  100>253  110>222  120>113
130>  88  140>  98  150>169  160>246
170>181  180>228  190>221  200>109
210>135  220>  47  230>184  240>149
250>155  260>159  270>143  280>  42
290>  19  300>  53  310>159  320>184
330>255  340>  89  350>  74  360>209
370>  75  380>202  390>157  400>193
410>138  420>134  430>242  440>249
450>252  460>245  470>140  480>247
490>143  500>131  510>227  520>196
530>130  540>253  550>253  560>137
570>243  580>249  590>243  600>141

610>137  620>136  630>139  640>242
650>249  660>248  670>138  680>253
690>133  700>250  710>247  720>133
730>140  740>138  750>140  760>244
770>244  780>132  790>243  800>240
810>253  820>133  830>246  840>141
850>247  860>131  870>250  880>137
890>242  900>250  910>188  920>  39
930>  17  940>  96  950>  14  960>226
970>242  980>  73  990>177 1000>  59
1010>  55 1020>219 1030>137 1040>223
1050>162 1060>192 1070>207 1080>205
1090>240 1100>208 1110>126 1120>  32
1130>124 1140>209 1150>245 1160>  94
1170>202 1180>104 1190>  52 1200>143
```

当選者発表

●11月号F・F・Bプレゼント当選者③／『ラビリンスのハンカチ』＝〈大分県〉黒木能公〈長崎県〉山川知朗〈鹿児島県〉園田雄史〈沖縄県〉奥平良幸(ハンカチが11枚あまったので全応募者の中から次の方にプレゼントします(Q))〈福島県〉大塚正〈東京都〉安達勝〈東京都〉深町卓史〈千葉県〉石野晋也〈埼玉県〉新藤敬功〈神奈川県〉河野憲司〈愛知県〉林宏樹〈大阪府〉岩下純子〈大阪府〉坂田匡〈兵庫県〉北村孝介〈兵庫県〉田中あきえ

MSXの音楽とサウンド



セッション5

PLAY文とSOUND文の微妙な関係

解説&プログラム：よっちゃん

あー、今回はのびのびになっていた「PLAY文とSOUND文の関係」について解説しよう。これがわかると、音作りがぐっと身近なものになるのだ。

SOUND文とPLAY文、この2つはどちらも「音」を扱う命令なのだが、SOUND文は直接PSGのレジスタにデータを書きこむものなのに比べ、PLAY文はより音楽に近い形のMML(Music Macro Language)を操作する。この2つの命令には、共通するところと、どちらか一方でないと指定できないところがあるので、そこをしっかりつかんでおくのが音作りのポイントになる、というわけ。なぜ、同じ音を扱うのに別々の2つの命令を使わなければならないのかといえば、そうなっているからしょうがないのだ。いくら不条理でも何とかするしかほかはない。

まず、PLAY文とSOUND文の機能の比較表を作ってみたので、これを眺めたり、途中のリストを試しに打ちこんだりしながら話を進めていこう。

表1 SOUND文とPLAY文の機能比較

	SOUND文	PLAY文
音の高さを決める	○（微妙な音程を指定できる）	○（正確なドレミ）
チャンネルごとの音源を決める	○	×（先にSOUND文で音源を決める）
音の大きさを決める	○（音量を指定すると、エンベロープは使えない）	○（音量を指定するとエンベロープは使えない。SOUND文の音量指定とは独立）
エンベロープを決める	○	○（データはSOUND文と共通）
音の長さを決める	△（1音1音の長さはエンベロープで決められる）	○

1 音の高さについて

音の高さはSOUND文でもPLAY文でも指定できる。SOUND文では「周波数と反比例する連続的な数値」で音の高さを決めているので、FOR～NEXTループを使うと、連続的に音の高さを変化させることができる(11月号の『セッション3』参照)。たとえば、次のプログラムを実行してみよう。

リスト1

```
10 FOR I=0 TO 255:SOUND 0,I:SOUND 7,62:S
OUND 8,15:NEXT:GOTO 10
```

ね、音がだんだん低くなっていったでしょう。

これに対してPLAY文ではOやNといったコマンドを使ってド、レ、ミといった音程を指定する。リスト2で、同じド、レ、ミをSOUND文とPLAY文で出してみた。音楽演奏にはPLAY文のほうがかんたんだということがよくわかる。

リスト2

```
10 SOUND 7,62:SOUND 8,8:SOUND 1,1:SOUND
0,173:FOR I=0 TO 200:NEXT:SOUND 0,125:FO
R I=0 TO 200:NEXT:SOUND 0,83:FOR I=0 TO
200:NEXT
20 PLAY "CDE"
```

2 チャンネルごとの音源を決める

PSGには3チャンネルのミキサーがあって、各チャンネルごとにトーンジェネレータのON/OFF、ノイズジェネレータのON/OFFを決めるのだが、これはSOUND文でしか設定できない。

PLAY文では、初期設定が各チャンネルともトーンジェネレータON、ノイズジェネレータOFFの状態になっているので、これ以外の組み合わせにしたいときは、PLAY文を使う前にSOUND文で指定しておく必要がある。各パラメータの値と、ミキサーの状態とは表2に示したようになる。

では、実例を1つ。SOUND文ではチャンネルAをノイズ、チャンネルB、Cをトーンにして、ノイズをドラム風に扱ってみた。

リスト3

```
10 SOUND 7,49
20 A$="V10O1L16AR8.O6AR8.O1AR8.O6AR8.":B
$="O6L16ADGADGADADGADGAD":C$="O3L16DR16D
R16R8DR16DR16DR16R8DR16"
30 PLAY A$,B$,C$:GOTO 30
```

このプログラムではまず、10行でチャンネルB、Cをトーン、チャンネルAをノイズに設定し、20行でそれぞれのパートごとのデータを設定しておいて、30行で演奏させている。

それでもまだSOUND文とミキサーの関係がよくわからない、という人は表2を見ながらリスト3の10行のSOUND7のあとの値を適当に変えてみるとよいだろう。

3 音の大きさを決める

SOUND文でもPLAY文でも、チャンネルごとの音程を決めることができる。ただしSOUND文で音量を指定しても、次にPLAY文を用いるとSOUND文の音量の値は無視されてしまうので、PLAY文中であらたに指定しなければならない。いいかえるなら、PLAY文を用いる場合には、SOUND文で音量指定をすることは無意味である。

もう1つ重要なのは、SOUND文でもPLAY文でも、音量を指定するとエンベロープを用いることができない、ということ。PSGで音色を工夫するには、エンベロープをいかに使うかがポイントになるのだが、エンベロープを使うと音量が指定できないのだ。

これは、はっきりいって情けないが、そういう仕組みになっているのだからしょうがない。

4 エンベロープを決める

エンベロープのパターンと周期を決める機能はSOUND文にもPLAY文にもある。SOUND13でエンベロープ・パターン、SOUND11、12で周期を決めるのだが、このデータはPLAY文でのS(エンベロープ・パターン)とM(エンベロープの周期)と共通だ。

エンベロープを用いるには、SOUND文ではSOUND8～10で0～15の音量を指定するかわりに16を指定してエンベロープ・モードにするのだが(SOUND8，16のように)、PLAY文ではSを指定した時点でそのチャンネルがエンベロープ・モードになる。また、エンベロープの周期はMで指定しないかぎり、それ以前のSOUND文の値が有効になる。Vで音量を指定するとエンベロープが使えなくなる、というのは前章で説明したとおり。

エンベロープについては、自分で使って覚えるのがいちばんの近道なのでリスト4のようにSとMの値を変えていろいろ試してみよう。

リスト4

```
10 PLAY "S10M800L1C"
20 PLAY "S12M800D"
30 PLAY "S12M400E"
```

5 音の長さを決める

1つ1つの音の出方はエンベロープのよって決まるのだが、これを音符や休符として並べてゆくのはPLAY文だけの機能となる。PLAY文はエンベロープの周期とは別に、TやLといったコマンドによってタイミングをコントロールしている。

表2 SOUND文の値とミキサーの状態との関係

	ノイズ			トーン		
	C	B	A	C	B	A
SOUND7, 0	0	0	0	0	0	0
SOUND7, 1	0	0	0	0	0	1
SOUND7, 2	0	0	0	0	1	0
SOUND7, 3	0	0	0	0	1	1
SOUND7, 4	0	0	0	1	0	0
SOUND7, 5	0	0	0	1	0	1
SOUND7, 6	0	0	0	1	1	0
SOUND7, 7	0	0	0	1	1	1
SOUND7, 8	0	0	1	0	0	0
SOUND7, 56	1	1	1	0	0	0
SOUND7, 63	1	1	1	1	1	1

※ミキサーの状態は、2進数6ビットのデータで決まっていて、表のようにその2進数の各桁の0，1がそのままノイズ／トーンのスイッチになっている(0がON、1がOFFでふつうの感覚と逆になっているのに注意)。つまり、0と1のならびをそのまま2進数として10進数に変換すると、左側のSOUND文の2番目のパラメーターの値と同じになるわけ。たとえば、A、Bチャンネルをトーンのみ、Cチャンネルをノイズのみに設定したいときは「011100」、10進数に直すと、28。すると、「SOUND7，28」と指定すれば望みどおりの設定になる。

0 → ON

1 → OFF

表3 エンベロープの設定

	SOUND文	PLAY文
エンベロープ・パターンを選ぶ	SOUND13，0～15	S0～15 (データは共通)
エンベロープの周期を決める	SOUND11、0～255 (下位8ビット) SOUND12，0～255(上位8ビット)	M0～65535 (16ビット)

6 まとめ

PSGでいろいろおもしろい音作りをしようとすると、SOUND文とPLAY文を併用していくことが必要になる。いちおう、あらかじめSOUND文でチャンネルごとの音源を決め、SOUND文かPLAY文のSやMでエンベロープを指定してからPLAY文で音楽データを指定する、というのが一般的。具体的に、どう組み合わせるとカッコイイか、というのは、来月号から展開していく、ということで、今回はここまで。

Q&Aボックス

多色刷りの秘密〈完結編〉

やっぱり色気にゃあかなわない

先月に続いて多色刷りの特集です(先月号で"後編へ続く……"と書いておきながら、今月号では"完結編"となっているが、まー、気にしないでね)。

先月号では、多色刷りの原理をかんたんに説明したわけですが、今月はサンプルプログラム(下の『花のリスト』)を例に話を進めていきます。

えー、このプログラムはちぜとNOPで作った、多色刷りのための"花のリスト"』(別に花が咲くわけではないよ。あたりまえ)なのです。で、なにをしてるのかというと、

10 REM文
20 初期設定
30 メッセージ表示
40 マシン語の書きこみ(パターンジェネレータ・テーブル、カラーテーブルの設定)、実行
50 多色刷りするキャラクタのアスキーコード読みこみ
60〜70 キャラクタパターンデータ書きこみ
80〜90 カラーデータ書きこみ
100 REM文
110〜140 データ(データの内容はイラスト参照)

となります。先月でも触れましたが、要するにBASIC上ではSCREEN1を指定しておいてVDPの設定をSCREEN2にしているわけです。一見とてもムズカしそうですが、実際はそんなことないんだよ(別に内容がわからなくても使えるけどね)。

ちなみに、このプログラムはRAM8Kバイト以上で動きます(さー、みんな喜べっ/)。あと走らせる前にちょわーんとセーブしておきましょう。

喜んでばかりじゃあいけないっ!

さぁ、これで多色刷りのお膳立てはそろったわけだ。でもまだ問題があるんだ。そう、キャラクタの作り方/

これも先月で書いておいたんだけど、文字パターンの横1ライン(8ドット)につき2色しかつかえないんだよねぇ。詳しいことは下のイラストを見てね。

で、はじめて多色刷りでキャラクタ作りをする人のために、サンプルデータ(110〜130行)をいれておいたので、参考にしてください(ちぜ作の壁2種類とYAX-Zip作の雲です)。

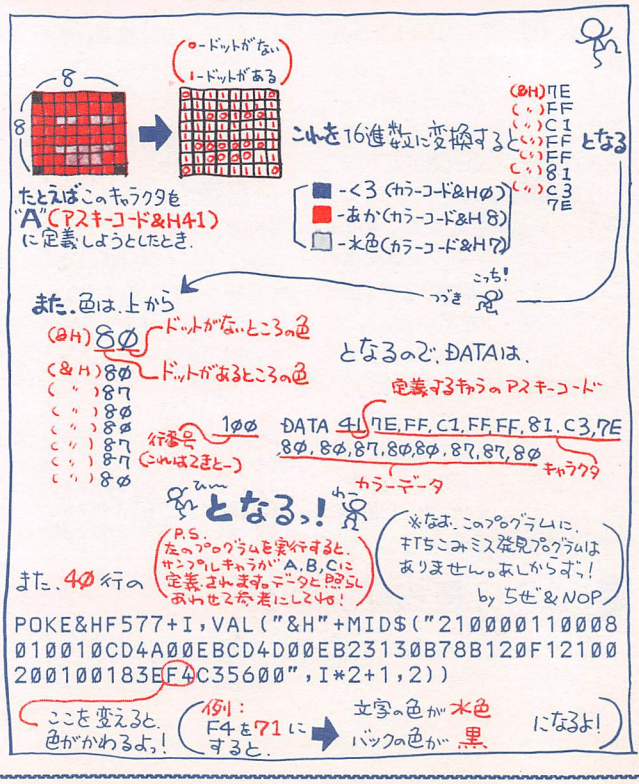
それではがんばって多色刷りを克服してね。解説ちぜ、協力NOPでした。

これでキミのプログラムはカラフルるんるん/ でわっ/

というわけで多色刷りの特集はこれでおわります。キミも、このサンプルプログラムを使ってキレイなキャラクタを作ってみてねっ!

これが花のリストだっ!

```
10 REM    ++++ BY CHIZE & NOP ++++
20 SCREEN1:DEFINTA-Z:KEYOFF:DEFUSR=&H7E:
DEFUSR1=&HF577
30 LOCATE9,10:PRINT "WAIT A MOMENT !"
40 FORI=0TO34:POKE&HF577+I,VAL("&H"+MID$
("21000011000801001OCD4A00EBCD4D00EB2313
0B78B120F12100200100183EF4C35600",I*2+1,
2)):NEXT:A=USR1(0):Z=USR(0)
50 READA$:A=VAL("&H"+A$):IFA=256THENA=US
R(0):CLS:END
60 AD=A*8:FORD=0TO7:READB$:B=VAL("&H"+B$
):VPOKEAD+D,B
70 VPOKEAD+D+&H800,B:VPOKEAD+D+&H1000,B:
NEXT
80 AD=AD+&H2000:FORD=0TO7:READB$:B=VAL("
&H"+B$):VPOKEAD+D,B
90 VPOKEAD+D+&H800,B:VPOKEAD+D+&H1000,B:
NEXT:GOTO50
100 '  +++++ CHARACTER DATA +++++
110 DATA 41, EE,D6,BA,7C,BA,D6,EE,88, F1
,F6,F6,F6,96,96,96,16
120 DATA 42, EE,D6,BA,7C,BA,D6,EE,88, F1
,F5,F5,F5,74,74,74,14
130 DATA 43, FF,87,01,80,C1,00,83,FF, 78
,7F,7F,EF,EF,FE,7E,72
140 DATA 100:' END MARK
```



MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています!

FAN STRATEGY

これからはROM版かディスク版かを書かないと……などと思いつつ、ストラテジーも4回目。ついに『三国志』がネタを3本もかかえて初登場。皆勤賞の『信長の野望《全・国・版》』は中盤から終盤にかけての必勝法だ!

情報募集

■募集内容／キミの編み出した戦略や戦術、ちょっと風変わりなプレイ法など、MSX／MSX2版のシミュレーションゲーム(三国志、信長の野望《全・国・版》、大戦略など)の情報を大募集!
■応募方法／市販のレポート用紙などに自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるように、データは詳しく正確に!
■送り先／〒105　東京都港区新橋4-10-7　TIM MSX・FAN FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記してください!

三国志

189年中に董卓を倒す!
東京都　武政佳彦クン＋千葉県　山口貴博クンの情報

ゲーム序盤、189年の秋がくるまではどの国も兵糧が少ないので、兵の多い国を狙って兵糧攻めにするというおたよりはとても多かったんだけど、その中でも武政クンの情報がもっともスルドかった。

シナリオ1　劉備　強さ10　理知的

1月　孫乾を15国に移動。
2月　賈詡か呂布を引き抜く(すでに引き抜かれていればあきらめる)孫乾は17国へ。
3月　全員16国に集まる。
4月　金5、兵糧50くらいを残して劉備と関羽で18国を攻める。ずっと待機していれば敵の兵糧がなくなって勝てる(李粛が寝返るかもしれない)。
5月　18国にいる全員で20国を攻める。1日目に劉備以外の全員を13国に退却させれば兵糧切れで勝てる。一方、16国では、孫乾を残して張飛が3国を攻める。金1と兵糧40持っていけばやはり兵糧切れで勝てる。

というわけで、5月までに3、13、20の3つのおいしい国が手に入るということなんだけど、1つだけ落とし穴がある。それは、4月に起こる洪水だ。狙っている国が洪水に遭うと、兵糧攻めは効かなくなってしまうので注意が必要だ。

もう1つのパターン

武政クンのつぎに鋭かったのが山口クンだ。
1月　劉備、関羽、張飛で3国を攻め、関羽を16国、張飛を2国に退却させる。
2月　16国の関羽は全部の金と兵糧を持って18国を攻める。たぶん李粛が寝返るから17国に退却させる。
3月　関羽ひとりで20国を攻める。もちろんここも兵糧攻め。たぶん、いや絶対に賈詡と呂布が寝返る。

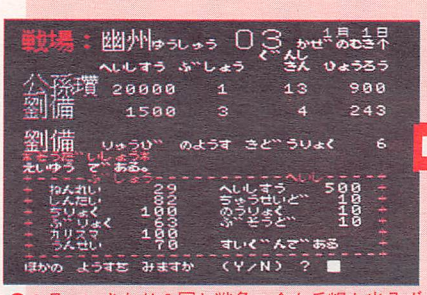
賈詡と呂布がふたりともいて、ふたりとも寝返るかどうかはかなりあやしいが、4月の洪水のまえにすべてを攻めているという意味では確実なやり方だ。

董卓を倒す

編集部でこの2つの作戦を試しているうちに、ふとひらめいたのが、董卓を滅亡させられるかもしれないということ。そして、いろいろ試していると、必ずとはいえないが、かなり高い確率で189年中に董卓を滅亡させることができた。

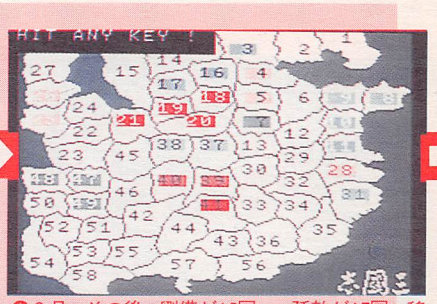
そのやり方は以下のとおりだ。なお、金と兵糧については、30日間で金は兵の2000分の3、兵糧は20分の3を使う。だから、残す兵の数に応じて最低必要量を残すようにすれば安全だ。具体的な値は写真を見ればわかるけど、これはすでに1日分を使ったあとの値なので注意してほしい。

1月　劉備、関羽、張飛で3国を攻め、関羽は16国に、張飛は2国に退却させる。
2月　張飛は3国へ移動。劉備は16国へ移動。孫乾は17国へ移動させる。
3月　関羽で18国を攻める(劉備が来ていれば2月でもいい)。ここで、李粛が寝返るかどうか



1月。いきなり3国と戦争。金も兵糧も半分ずつで十分。兵が2万いれば3000の兵糧が必要だが、公孫瓚は10日分しか持っていない

1月。3国には劉備、関羽、張飛で攻めるが、すぐに張飛は2国へ、関羽は16国へ退却する。公孫瓚は逃げ場がなく、あえなく討死



3月。その後、劉備が16国へ、孫乾が17国へ移動すれば、遅くとも3月には18国を攻めることができるはずだ

次ページへ

が大きなポイントで、うまく李粛が寝返ったら17国へ退却させよう。すでに引き抜かれていたり、寝返らない場合は、かなりつらい。といっても、チャンスがないわけではないので、そういう意味では、18国を攻めるのは孫乾が17国に移動するのを待ってからのほうがいいかもしれない。また、張飛は16国へ移動させる。

4月　張飛と劉備を18国へ移動させる。李粛を15国へ移動させる。

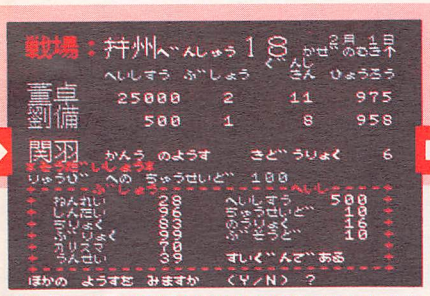
5月　関羽と張飛で20国を攻め、張飛は13国へ退却。この戦いでひとりは武将が増えないと、あとが苦しい。もしひとりも手に入らなかったら、6月の20国の番がくるまえに張飛を20国へ移動させるのが最後のチャンスだ。また、16国で李粛が寝返らなくても、ここで呂布か賈詡が寝返れば、彼を17国に退却させておいて、6月の20国の番がくるまえに15国へ移動させられればOKだ。ただし、その場合はもうひとり武将が必要になるので注意すること。

6月　関羽で19国を攻める。本来この国の兵糧は十分なんだけど、18国や20国から逃げてきた兵のために足りなくなってしまっている。17国や16国に逃げられないようにしておいた効果が出ているわけだ。そのかわり武将数が多いので兵糧を取りに来るが、時間かせぎで勝つ(75ページ下段)の戦術で何とかしのぐ。ここでも、ひとり武将を捕まえなければいけないが、捕まらない場合は、7月の19国の番がくるまえに16国の劉備か17国の孫乾を移動させられればOKだ。それとも、15国にいるのが李粛なら孫乾を15国に移動させて21国は李粛に攻めさせてもいい。

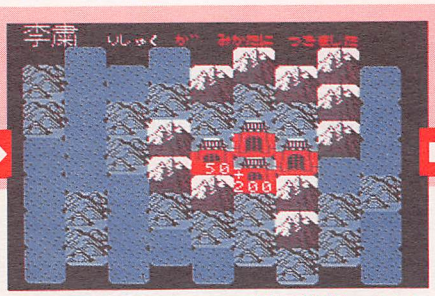
7月　21国を関羽で攻める。この国も敗残兵のために兵糧が足りなくなっているハズ。秋で21国はつねに商人のいる国だから、兵糧を補給できるハズなのだが、なぜかコンピュータは補給しない。21国さえおちれば、董卓はすでに滅亡したも同然。一息ついて捕まえた武将の忠誠度を上げたり、空白国を埋めるための信頼できる武将を呼んだりしよう。董卓がどこに逃げても3人で攻めれば空白国は埋まるハズ。準備ができたら、敵の兵糧が足りないのを確認してから攻めこむ。董卓軍は兵でも雇うのか、極端に兵糧が少なく、3日くらいでつきてしまう。

――プレイヤーがとことんツイてなかったときを前提にしてこうなる。ほぼ100%成功する。

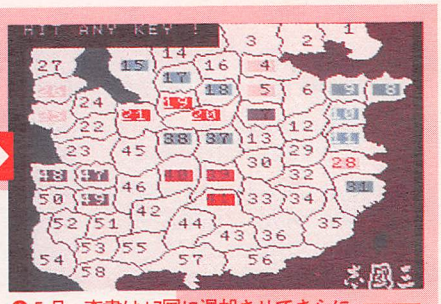
前ページから



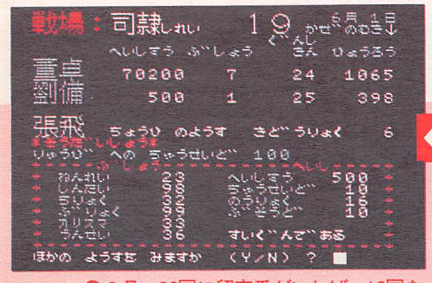
3月。18国の兵糧もやはり10日分くらいしかない。ひたすら待機していれば勝てる。17国に逃がさないようにすることが重要



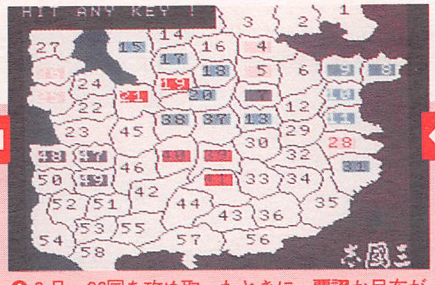
3月。18国ではたいてい李粛が寝返ってくれる。じつは、すでに他国に取られていたり寝返らない場合は、あとがうまくいかないんだ



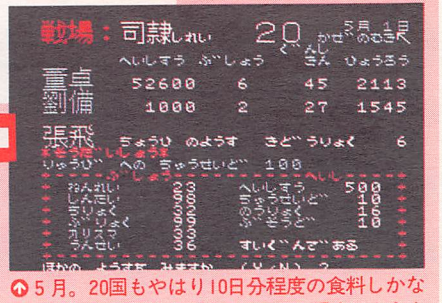
5月。李粛は17国に退却させてさらに15国へ移動、18国に劉備、関羽、張飛を集めれば、20国を攻めることができる



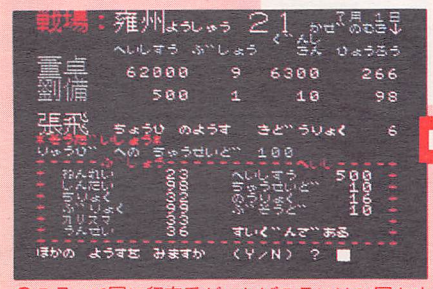
6月。20国に留守番がいれば、19国を攻める。18国や20国の敗残兵のために、ここも兵糧不足だ



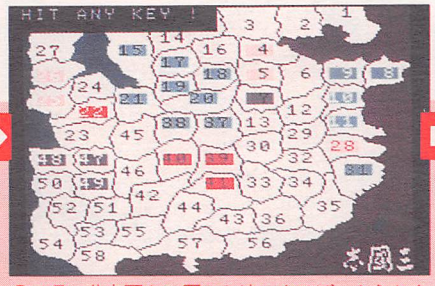
6月。20国を攻め取ったときに、賈詡か呂布が寝返るか徐栄を捕まえることができる。ここでも、武将をひとり増やすことが必要だ



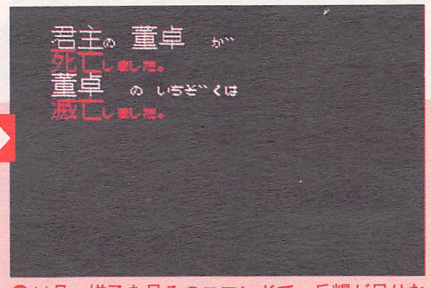
5月。20国もやはり10日分程度の食料しかない。賈詡や呂布が引き抜かれている場合はもう少し長引くが、いずれ兵糧は切れる



7月。19国に留守番がいれば7月には21国を攻める。19国で捕まらなかった場合は、16、13、17国のどこかからまわせばいい



7月。董卓軍を21国から追い出せば、ようやくひといきつくことができる。空白国に退却させるための信頼できる武将を2人そろえよう



11月。様子を見るのコマンドで、兵糧が足りないのを確認したら攻めこむ。結局、1兵も失わずに董卓を滅亡させてしまった

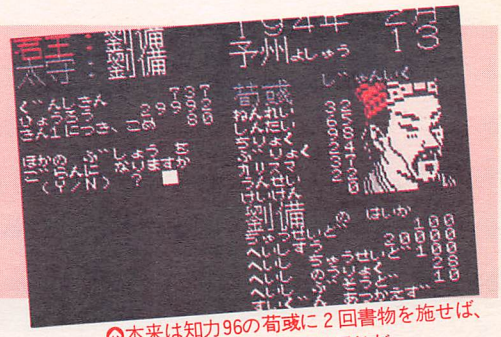
諸葛亮を作る!?
宮崎県　大西栄二クンの情報

9月号に「諸葛亮は絶対にウソをつかない」と書いたら、それに対する補足のおたよりがたくさん届いた。

諸葛亮は知力が100もあって、武将の引き抜きのときなど、彼が成功するといえば必ず成功する。だから、どうしても欲しい武将は、諸葛亮が成功するというまで何度でも引き抜きを試みるというやり方もある。

そんな頼りになる諸葛亮でも、武将探索などではウソをつくこともあるというのは、いわずもがなのことだけど、知力98でも武将の登用と外交交渉についてはウソをつかないというのは有力な情報だ(96でもウソをつかないというおたよりもあったが、96ではごくまれにウソをつく。そのために劉備が死んでしまったこともある)。

↑まず君主の知力を100にしておくことが第1の条件だ。できるまで何度でもやり直そう



↑本来は知力96の荀彧に2回書物を施せば、98になり、事実上諸葛亮と同じだ

というのは、書物を施すことによって武将の知力を上げることができるからだ。ただし、同じ国にその武将より知力が3以上大きい武将がいることが必要。したがって、劉備の知力を100に設定しておけば、書物を施すことによって、ほかの武将の知力を98まで引き上げてやることができることになる。

知力96の荀彧なら2回、知力94の賈詡なら4回書物を施せば、諸葛亮と同様に十分信頼できる軍師となるわけだ。

時間かせぎで勝つ!
岩手県　岩渕高志クンの情報

冒頭の董卓を倒す戦略で、19国や21国を兵糧攻めにする場合、敵の武将の数が城の数より多いので、兵糧を取りにくる武将がいる。たいてい兵糧を取りにくるのは兵数の少ない武将だけど、こちらも兵数は最低なのでまともに戦うわけにはいかない。

また、敵に攻めこまれた場合、敵の武将の数が城の数より少ないか同じなら、城を放り出して30日が過ぎるのをじっと待っていれば必ず勝てる(ヒマなのでたいていは敵の兵糧を火攻めにしてみるけど、火に巻かれて退却などということになるとばかばかしいので、おとなしくしていたほうが無難だ)が、敵の武将の数が城の数より多い場合は、何とか時間かせぎをしなければならない。

そんなときに役立つのが、岩渕クンから寄せられた情報だ。下の写真のうち、左の2枚を見てもらいたい。敵の武将が兵糧を取りにきたとき、すぐには攻めないで散開することがある(左の写真)。

もし散開してくれればしめたもの。

①攻められないように逃げる。
②敵の集結(右の写真)
③兵糧を守る。
④敵の散開(左の写真)。
⑤①に戻って逃げる。

この手順をずっと続けていれば、千日手のように永遠にでも時間稼ぎをしていられるわけだ。これは、敵の兵糧切れを待つ場合のほかに、敵の君主を攻めている間に敵のほかの武将が兵糧を取りにきた場合や、城を守る場合などにも使えるゾ。

ただ、必ず散開してくれるというわけではないから、始めからこれをあてにしていると痛い目を見ることもあるので注意してほしい。

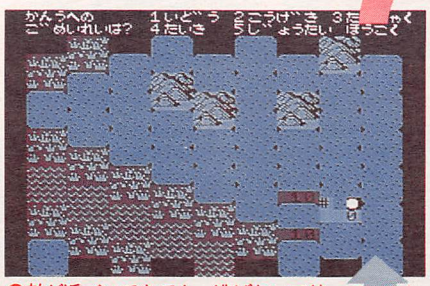
もう1つの方法

また、兵糧に火を放つというのも時間稼ぎの手段として有効だ。こちらの武将が城や兵糧を守っていないと城や兵糧の隣にいても、コンピュータ側の武将はなぜか近寄ってこないということを利用した戦法だ。

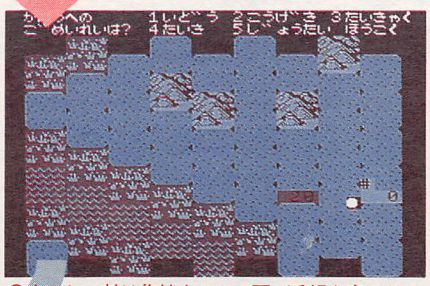
兵糧を守っている場合なら、兵糧の隣(風上)に立って兵糧に火を放てば、敵は兵糧を取ることができないし、こちらの武将を攻めようとして近寄ってくることもないので、やはり時間稼ぎができるわけだ。

これも兵糧を守る場合だけでなく、城を守る場合にも使える。ただし、風向きが変わると火に追われて兵糧を取られたり、焼け死にそうになったりすることもあるので、やはり100%確実というわけではない。

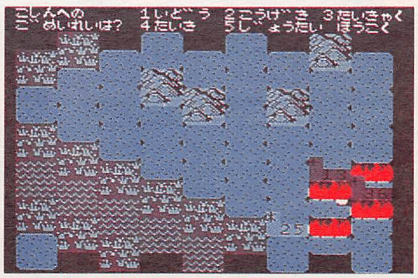
相手の出方を見て2つの戦法からどちらかを選べるならば、より確実でいいんだけど、敵が散開しなかったときに火計作戦を使おうとしても、兵糧を空けると取られてしまうので、敵が近づいてくるまえに決めておかなければいけない。どちらかといえば、火計を使うほうが自由度が高いので確実なようだ。



↑敵が近づいてきても、逃げないで待っていると散開するので、そうしたら隣へ逃げる



↑すると、敵は集結するので再び兵糧を守ると、再び敵は散開する



↑兵糧の隣で兵糧に火を放ち続けていると、敵は兵糧を取れないし、攻撃もしてこない

信長の野望《全・国・版》

兵糧攻めで勝つ！

岐阜県　中垣章二クンからの情報

これはゲームの中盤から後半に役立つ戦法で、自分が10か国以上持っていないとなかなか決まりません。

①「様子を見る」で自国領の周りにある複数国を持つ大名を調べ、その大名の本国がどこにあるのかチェックします。このとき金を惜しんで途中で調べるのをやめることがないように（複数国を持つ大名だと密偵が捕まることが多い）。

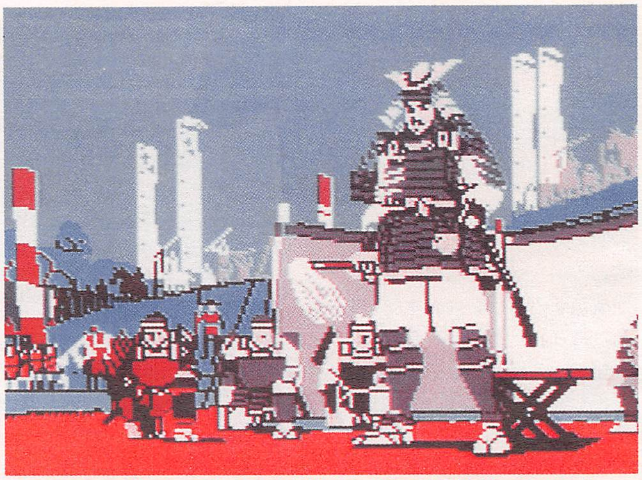
②敵の本国がつきとめられたら、なんとかしてその国に自分の国を隣接させます。隣接させた自国には多くの兵を送り、ほかの国に攻められないように注意します。

③属国命令を出している国をすべて直轄地にもどします。

④秋になったら①で調べた敵の本国に忍者を送り、堤防を破壊します。このとき、雇える限界よりも2人分少ない数だけ雇います。

⑤すべての自国領で③をしながら、ときどき「様子を見る」で敵の兵糧の状態をチェックすると、どんどん少なくなっていき、ついには0になるはずです。秋のうちに0にならなかったときは、冬に忍者を2人ずつ雇って堤防を破壊させます。

⑥「様子を見る」で兵糧が0になっていたら（1でも残っていると敵の大将は逃げてしまう）敵の本国と隣接している自国の番がくるのを待ちます。



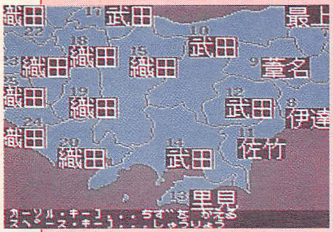
兵糧攻めのかいあってレベル1とはいえ10年で全国を統一できた！

⑦隣接する自国の番がきたら「戦争」で敵の本国に攻めこみます。すると、戦わずして敵の大将は死亡し、その大将の持っていた国まですべて自分の国になります。もちろん、兵力や町は減りません。攻めて国を取るよりもずっと効率よく自国を増やせます。

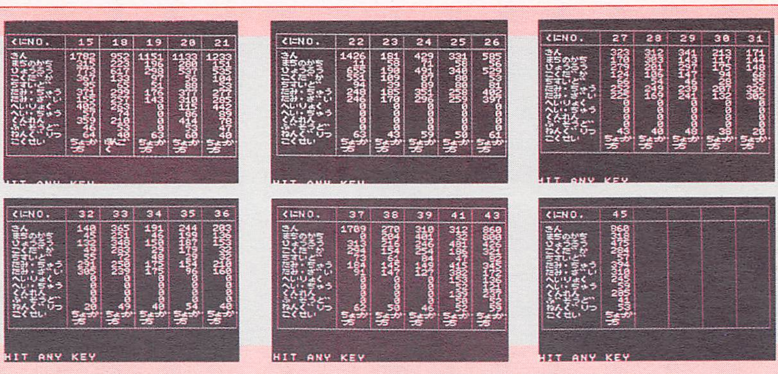
この戦法なら徳川や武田といった暗殺しづらい大名でも倒せます。また、暗殺と違ってめったに失敗しないようです（ほんの少ししか兵糧が減らないことはあります）。

兵糧攻めが成功すると一気に自国の数が増え、全国統一にかかる時間がぐっと短縮されます。

■実戦例



織田の北上を阻止する武田。ふつうに戦うと時間がかかる！



1568年秋、織田は12月号の情報の助けもあって、すでに26もの国を持っている。様子を見ると武田の国はどれも優良。武田の国をすべてとってそのまま前線にしたいところ。兵糧攻めだ！

武田の本国は第17国と判明。忍者を雇って堤防を破壊し続ける。ときおり様子を見ると、確実に兵糧が減っているのがわかる！

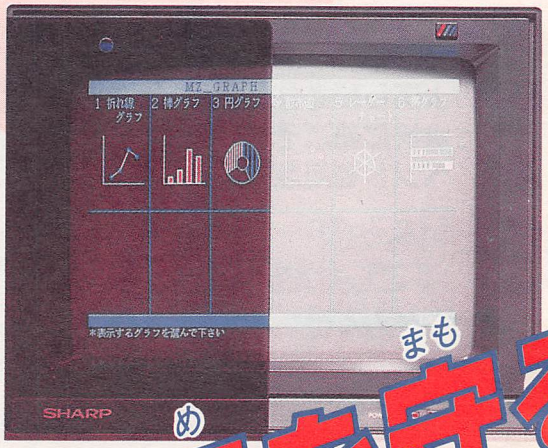
ついに兵糧が0になった。第17国めがけて攻めこむと、戦わずして4か国も手に入った。全国統一までもう一歩だ

TVフィルター
FSⅡ
（エフエスツー）

お支払いは正月でOK

全国で大好評!! 目が楽だ! 目が疲れない!

取りつけてから、目が疲れなくなって集中してやれるようになった。ハイスコアもでて、満足しています。僕の好きなＲＰＧやアドベンチャーもこれなら、すぐ終えてしまいそうです。苦手なシューティングゲームのかくれキャラやパワーアップもみのがさず自分でもおどろく得点だった。このフィルターを買って本当によかった。岐阜県羽島市　山田隆幸くん、おたよりありがとう。



※左画面にTVフィルターFSⅡを使用

大好評ロングラン！半額キャンペーン実施中!!

付けたその時から目が楽になる。7日間無料使用OK！

テレビゲームから目を守る

今、買って、商品代金のお支払いは正月（昭和63年1月10日まで）でOK!!

※小売店の皆様へ
すごい売れ行き！販売店募集中!!
お問合せは、06-720-7759まで

「仕様は、予告なく変更することがありますのでご了承下さい」

TVフィルターFSⅡ

- 目に有害な紫外線を画面から100%カット
- 目に有害度の強い可視光線を約75%カット
- 近距離でも目の疲れを防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
- ギラギラやチラツキをおさえ色の美しい鮮明画像
- TVフィルターFSⅡは脱着ワンタッチ！

型　名	F 1415	F 1617	F 1819	F 2021
材　質	メタクリル樹脂…水晶のような透明性を有し、重さはガラスの約半分で、耐衝撃強度は、強化ガラスより強い。			
外形寸法（mm）	270×330	310×370	350×420	380×470
サイズ	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
価　格	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円

（送料400円は別途いただきます。）

商品到着後、７日以内なら返品できます。返送料は申し込み者負担でお願いいたします。

お申し込みは今すぐ、**おハガキかお電話で!!**

ハガキで

TVフィルターFSⅡを申し込みます
希望する型名（　）
・住所
・氏名㊞・年令
・電話番号

40円

〒577
大阪府東大阪市
柏田西1・9・15
サンクレストJ.P.N
係

電話で

※12月29日～1月4日までハガキ注文のみ受付けいたします。

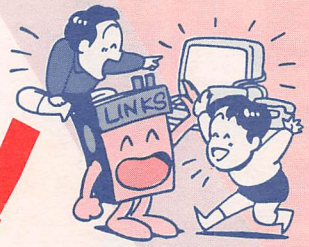
06-303-4152
サンクレストJ.P.N

■受付時間
平　日/午前9時～午後7時
日・祭日/午前9時～午後6時

●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

THE LINKS INFORMATION PAGE

年末年始はリンクスで大さわぎ！



いよいよ楽しい冬休み。クリスマス、お正月をもっと愉快に過ごそう。リンクスは、たくさ〜んのイベントを用意して待ってるぜ！

冬休みの正しいすごしかたはリンクスで

毎年悩むのはクリスマスやお正月をどんなふうに誰と過ごそうか、ということ。今年こそはいつもと違う、変わった1日を過ごしたいと思うんだよね。そこで、そういう人に耳寄りなのが、リンクスの年末年始特別イベント。とにかく下の『遊・アクセスガイド』を見てほしい。すごくもりだくさんなんだ。もちろん、年が明けてからもたいへん。表に入りきらないイベントができてしまった。1月1〜3日は『アシュギーネとチャッティング』(アシュギーネは何語を使うんだろう。エリトリア語？　それともグール語？)、1月3日は『新春恋人さがし宣言』(GF、BFのほしい人集合)、1月4〜10日は『アシュギーネふきだしコンテスト』(アシュギーネは何をつぶやくのか？)

そして、じつはこれがいちばん大切。12月18日より読者のアイデアから採用された企画『アシュギーネ・クイズ大会〜第1回全世界横断クイズ』が『A1クラブ』でついにスタートする。〝アシュギーネ〟に関するクイズが主な出題内容だ。ここで、このクイズの問題をまたまたみなさんから募集したいと思う。ハガキに左下の応募券をはって、①キミの考えた問題②住所③氏名④年令⑤電話番号を書いて、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM『MSX・FAN』編集部リンクス係まで送ってほしい。採用した人にはプレゼントを用意してま〜す。

遊・アクセスガイド（リンクス内のイベント情報）

12/1↓20	●LINKSシネマ大賞募集 遊コミュニケーションのコーナーで今年も開催。今年中に上映された映画の中から好きな映画を選ぼう！
	●LINKSゲーム大賞募集 こちらはゲームプラザで開催。今年発売のゲームでナンバーワンに輝くのは？
12/1↓24	●『A1クラブ』主催、『A1グランプリ・in・アメリカ／ヨーロッパ／アフリカ』ゲーム大会の受付開始 今年人気の高かったNWGのアンコール大会。ゲームの制作は日本テレネットとコナミ工業なんだ。内容はスタート前に車のオプション(エンジン・タイヤ・車種)を決める。基本的には大陸横断のラリーゲームだ。途中でガス欠になったり、急ぎすぎるとスピード違反なんてことも。全国で何人もの人が同時にアクセスしてスタートしていることを考えると、つい熱くなる。
12/1↓31	●『A1クラブ』スタート／NWG『ガーリーブロック』『ダイレス』スタート 本誌読者のアイデアがいっぱいつまったMSX2専用のコーナーが誕生。『ガーリーブロック』『ダイレス』はもちろんMSX2でないとダメ。詳しいことは決まりしだいリンクス内で発表していくというから要チェック！
12/4	●『A1クラブ』で『T&Eコーナー』スタート T&Eソフトからの情報が直接ボードに書かれる。ゲームの最新情報もバッチリだね。
12/12↓31	●NWG『ディーヴァ』スタート お待ちかね、完全マルチプレイNWGの登場。だから1度(同時)に8人までしか参加できない。なんて競争率の高いNWGなんだ！　でも、ゲーム中にチャット機能で作戦の相談もできるし、これこそ夢のNWG。24時間申しこみの受付をしている(『A1クラブ』にて)。早いもの勝ち！
12/24	●タイムバーゲン リンクス内では好評のゲームのダウンロードを日頃の感謝をこめて、特別価格でサービス。午後6時〜7時、10時〜11時の2回開催。
	●チャットでBBS『ネットワーク・クリスマスパーティー』 夜11時から翌午前2時まで、チャットでメリークリスマス！　通信では知らない人にキスできるっていうイベントはできるんだろーか？　何が起こるか楽しみ。記念品(プレゼント)もあるよ。
12/25	●A1クラブ』主催、『A1グランプリ・In・アメリカ』ゲーム大会 車でアメリカを横断。ニューヨーク、ニューオリンズをめざせ！　午後1時スタート。
12/26	●『A1クラブ』主催『A1グランプリ・In・ヨーロッパ』ゲーム大会 出発はロンドン。そこからスカンジナビア半島(北欧)、モスクワをへてアルプスへ。そしてゴールはアフリカのカイロ。雪道もある難コースばかりだ。午後1時スタート。
12/27	●『A1クラブ』主催、『A1グランプリ・In・アフリカ』ゲーム大会 赤道を越え、暑さと戦いながらの走行。ちょっときついかな？　午後1時スタート。
12/29	●'87年度『ツインビー』チャンピオン発表 今年のナンバーワンツインビーは誰のもの？　シューティングで熱くなるのもまた楽しい。
	●LINKSシネマ大賞発表 いよいよ今年の映画ナンバーワンが決まる。今年はいったい何かな？
12/30	●'87年度『スーパーレイドック』チャンピオン発表 T&Eの名人細川氏に、どれだけ追いつけたか、リンクス内は熱気ムンムン！
	●LINKSゲーム大賞発表 今年のナンバーワンは？　予想ではやっぱりコナミのゲームという声も。でもT&Eや光栄のも捨てがたいんだけど……。
12/31	●NWG『ガーリーブロック』『ダイレス』『ディーヴァ』のチャンピオン発表 キミの名前が発表されるとステキだね。編集部もがんばります！
	●チャットでBBS『ゆく年くる年・ネットワーク・パーティー』 遊コミュニケーションのコーナーで開催。チャットで、87年を送り、88年を迎えようというもの。ワイワイみんなでお話ししましょう！　今からキーボードを速く打てるように練習しなくっちゃ。記念品もありま〜す。午後11時スタート。
1/1	●LINKSお年玉ラリー『ミッドナイトラリー』無料大会 恒例となったお正月のNWG『ミッドナイトラリー』。今回は、リンクスからのお年玉として無料で参加できるようになった。リンクスを知らない友だちを家に呼んで、みんなで参加しよう。午前1時スタートだよ！　終わったら初詣ね。
1/1↓5	●『おみくじ』 88年はどんな年になるのでしょう。遊コミュニケーション神社でおみくじを！
1/1↓5	●NWG『ガーリーブロック』『ダイレス』のNEW YEAR LINKS大会 今年もお手やわらかに願います。でも、ゲームは負けられない！
1/1↓?	●NWG『ディーヴァ』'88年度大会スタート 人気の完全マルチプレイNWGはひき続きプレイできます。申しこみは87年中にね！
1/2↓5	●ネットワーク『短歌&俳句の会』 新年にちなんで短歌や俳句でも。記念品の用意もあり。遊コミュニケーションで開催。機語(季語)も、もちろんあるよ！
1/3	●チャットでBBS『年賀会』 年賀のあいさつは、通信で！　かっこいいでしょ。午後1時〜3時に開催。

クリスマスカードも年賀ハガキもリンクスで

12月に入ると、友だちにクリスマスカードを送ったり、年賀状の準備で忙しいね。それでいつも、手書きの凝ったやつを作ろうとするんだけど、それがまた、毎年のように挫折。1月になってから、来た年賀状に返事を書く、なんていう人もいるじゃないのかな？　そこで、おすすめしたいのが手軽でかっこいい通信のカード。これがなかなかおしゃれなんだ。第一すぐに(ほんの数秒で)送れてしまうのだから、クリスマスや正月の当日でいいわけなんだよね。リンクスのセンターからもひとりひとりに送られてくる。ぜひセンターへも返事を書きたい。NWGで知り合った人に送るのもいいね！

クリスマスにメールで送られてくるんだ！

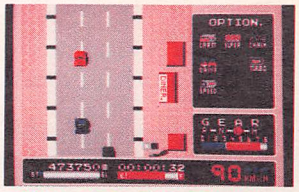
友だちが集まったらNWGで

前のページで少し書いたけど、この冬休みはぜひ、友だちを家に招いてNWG大会をして遊ぼう。ラリーゲームは各チェックポイントごとにドライバー(プレイヤー)を交代して遊べばいいわけだし、チームを作って参加するっていう方法もある。これでパーティーだって開けちゃうわけだよね。

それともうひとつ、『A1クラブ』の『ディーヴァ』だけはなんとしてもプレイしてほしい。毎日プレイできるんだけども、1回に参加できる人数が8人にかぎられている。とにかく、完全無欠のマルチプレイNWGは究極の通信ゲーム(おおげさだけど、ほんとうの話)。その注目のイベントは今、リンクスでしか体験できないんだ。

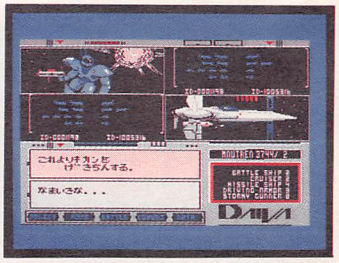
このほかに年末年始にはNWGがめじろおし。東京から大阪をめざす元祖NWGの『ミッドナイトラリー』、アメリカやヨーロッパ大陸を横断する好評の『A1グランプリ』、人工知能を相手にする『ダイレス～ガイガー・ループ』、誰かが作ったロボットのデータをダウンロードして、自分の作ったロボットと力くらべをする『ガーリーブロック』。どれから遊ぶか、めまいがするほど。

でも、やっぱり『ディーヴァ』だろうな。プレイ中にチャットもできるし、今から楽しみ。申しこみは早いもの勝ち！



『A1グランプリ』で友だちとパーティーを開こう！

大阪に行く途中に別れ道のある『ミッドナイトラリー』


超目玉の通信専用『ディーヴァ』

MSX・FAN・NET

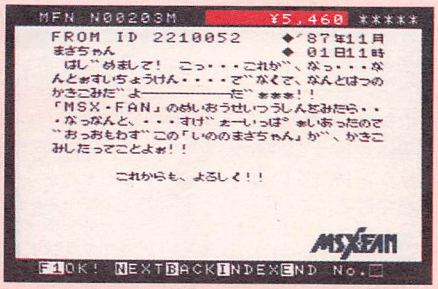
MファンNETは、いつも2ページものアンケートに答えてもらってからでないと中に入れなかったんだけど、今月からは、1ページ以内にしてすこしシンプルに。このパスワードは月ごとのゲーム・プログラム(ファンダム)のサービス内容と連動しているのでここでサービスの変更がチェックできるというわけ。いつも遅れ気味でごめんなさい！

さて、今月もめいおう星通信にメールが到着。読者の人へのメッセージだから、このコーナーにもリンクスあての手紙をくださいね。ほんとに待ってるんだからね！

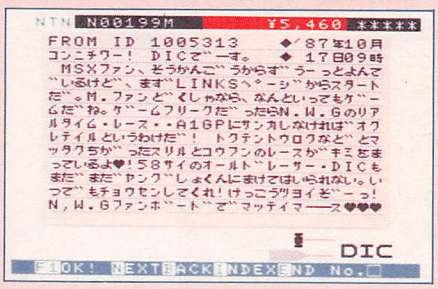
■MSX・FAN・NETのメニュー

- The LINKSゾーン・メニュー
  - ゲームプラザ
  - MSX・FAN・NET(アンケートに答える)
  - ファンダムプログラムサービス(掲載プログラム提供)
    - プログラムダウンロード
    - プログラムマニュアル
  - コミュニケーションボード
    - ふせ字ウルテク
    - ゲームQ&A
    - 新作ゲーム情報
    - プログラムQ&A
    - めいおう星通信
    - 前号までのアフターケア
    - 次号のお知らせ

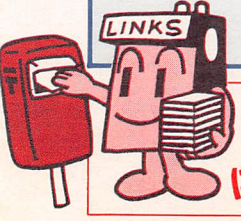
めいおう星通信



そんなに興奮しないで落ち着いて。でも、初メール書くのってTVに出演した感じと似てる



こちらはリンクスではおなじみのDICさん。えっ、58才ってほんと？



THE LINKSについての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル
リクルートビル8F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-211-3441

ソフト80本プレゼント付!

読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で80名様(各ソフト5名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは1月5日必着。当選者の発表は2月8日発売の本誌3月号の欄外でおこないます。

★11月号の当選者発表は61ページからの欄外で発表しています。

■アンケート

❶ あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んで下さい。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦持っていない

❷ 上の質問の答えが①〜④の方へ。今後、MSX2を買う予定はありますか。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

❸ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。
①ジョイスティック
②ディスクドライブ
③プリンタ ④データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用にしている場合も含む)
⑤アナログRGBディスプレイ
⑥モデム ⑦持っていない
⑧その他(具体的に記入してください)

❹ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

❺ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

❻ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

❼ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

❽ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

❾ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えてください。

❿ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⓫ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII
③PC88系 ④PC98系
⑤FM7/77系 ⑥X1系
⑦そのほか(具体的に記入)
⑧どれも持っていない

⓬ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	ハイドライド3(MSX)……6	9	太陽の神殿……110
2	ハイドライド3(MSX2)……6	10	ドラクエII(MSX)……112
3	ザナドゥ……14	11	ドラクエII(MSX2)……112
4	シャロム……22	12	ウィザードリィ……113
5	うる星やつら(ディスク)……26	13	死霊戦線……114
6	うる星やつら(ROM)……26	14	軍人将棋……115
7	天国よいとこ……30	15	ラ・フェール……116
8	ウルティマIV……108	16	リバイバー……117

〈表2〉今月号の記事

1	表紙	20	〈FAN NEWS〉リバイバー
2	〈FAN ATTACK〉ハイドライド3	21	COMING SOON
3	〈FAN ATTACK〉ザナドゥ	22	FAN VOICE
4	〈FAN ATTACK〉シャロム	23	〈特別付録〉ゲーム十字軍/のぞき穴スペシャル
5	〈FAN ATTACK〉うる星やつら		
6	〈FAN ATTACK〉天国よいとこ		
7	FAN♪FAN♪BOX♪		
8	〈ファンダム〉ゲームプログラム		
9	〈ファンダム〉MSXの音楽とサウンド		
10	〈ファンダム〉Q&Aボックス		
11	FAN STRATEGY		
12	LINKS INFORMATION PAGE		
13	〈FAN NEWS〉ウルティマIV		
14	〈FAN NEWS〉太陽の神殿		
15	〈FAN NEWS〉ドラゴンクエストII		
16	〈FAN NEWS〉ウィザードリィ		
17	〈FAN NEWS〉死霊戦線		
18	〈FAN NEWS〉軍人将棋		
19	〈FAN NEWS〉ラ・フェール		

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	MSX応援団
3	コンプティーク
4	テクノポリス
5	ビーブ
6	ポプコム
7	マイコンBASICマガジン
8	ログイン
9	その他のパソコン雑誌
10	ゲームボーイ
11	ハイスコア
12	ファミコン必勝本
13	ファミコンチャンピオン
14	ファミコン通信
15	ファミリーコンピュータマガジン
16	勝ファミコン
17	その他のファミコン雑誌

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	アシュギーネ〜虚空の牙城〜	26	ジャガー5	51	ハイドライド3
2	アシュギーネ〜伝説の聖戦士〜	27	シャロム	52	バットマン
3	アシュギーネ〜復讐の炎〜	28	将軍	53	バブルボブル
4	アニマルランド殺人事件	29	ジーザス	54	火の鳥〜鳳凰編〜
5	アルカノイドII	30	死霊戦線	55	ファミリー・ビリヤード
6	イース	31	スクランブルフォーメーション	56	ブレイクイン
7	ウィザードリィ	32	ずっこけやじきた隠密道中	57	プロジェクトA2
8	ウイングマン2	33	スーパーランナー	58	ボルフェスと5人の悪魔
9	ウシャス	34	スーパーレイドック	59	魔王ゴルベリアス
10	うっでいぼこ	35	スーパーロードランナー	60	魔界島
11	うる星やつら	36	聖飢魔II スペシャル	61	魔界復活
12	ウルティマIV	37	大戦略	62	ミシシッピー殺人事件
13	F-Iスピリット	38	太陽の神殿	63	未来
14	オーガ	39	ダイレス〜ガイガーループ〜	64	夢幻戦士ヴァリス
15	ガリウスの迷宮	40	TNT	65	迷宮神話
16	カリオストロの城	41	ディーヴァ/アスラの血流	66	迷宮への扉
17	牙龍王	42	ディーヴァ/ソーマの杯	67	女神転生
18	ガルフォース〜創世の序曲〜	43	ディープフォレスト	68	めぞん一刻
19	がんばれゴエモンノからくり道中	44	天国よいとこ	69	メタルギア
20	奇々怪界	45	覇邪の封印	70	ヤングシャーロック
21	九玉伝	46	トップルジップ	71	夢大陸アドベンチャー
22	グラディウス2	47	ドラゴンクエストII	72	ラビリンス
23	軍人将棋	48	ドラゴンスレイヤーIV	73	ラ・フェール
24	ザナドゥ	49	信長の野望〈全国版〉	74	リバイバー
25	三国志	50	ハイドライドII	75	ロマンシア

MSX・FAN 1月号 アンケート回答ハガキ

1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦

2 ① ② ③

3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
⑧ (　　)

4 ハイ　イイエ
買う予定の周辺機器　[　]

5 [1　] [2　] [3　] [4　]

6 [　]

7 [　] [　] [　]

8 [1　] [2　] [3　]

9 [1　] [2　] [3　]

10 [1　] [2　] [3　]

11 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ (　　) ⑧

12 [1　] [2　] [3　]

1月号のプレゼントでほしいソフト

□□□-□□

住所

氏名　　☎(　) −

年令　　歳　　性別　男・女

職業　　趣味

(学校名　　学年　　)

(キリトリ線)

郵便はがき

40円切手を貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
読者アンケート係行

（キリトリ線）

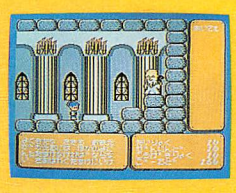
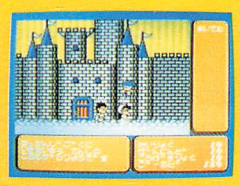
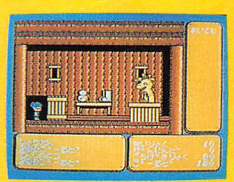
★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

楽・し・さ・を・演・出・す・る
株式会社タイトー®
本社／東京都千代田区平河町2-5-3 ☎03-264-8611 〒102

鬼もわらう、おもしろさ。

佐吉の使命は、大家さんたち4人の魂を助けて現世にかえること。そのためには、数々の地獄をクリアして、死神を倒さなければならない。パワーを上げろ！ お金をためてアイテムを取れ！ 謎解きのヒントを手に入れろ！ 謎解きとレベルアップで進行する新感覚のアクションRPG。奇想天外な大冒険へ、さあ、出発だ。

TAITO MSX ソフトシリーズ 第3弾

コミックホラーアドベンチャー
新製品 天国はいとこ™
標準小売価格￥5,800 TMS-03
MSX2 RAM64K VRAM128K以上

タイトーMSX ソフトシリーズ 第1弾

スクランブル フォーメーション
SCRAMBLE FORMATION™

19XX年、巨大隕石の落下と同時に謎の飛行物体が東京を襲った。君はバイプレーンを操作し、先に送りこんだミニプレーンとともにフォーメーション攻撃で敵を全滅させろ！ 航空写真をもとにつくられた精密な東京の街並。2Mの大容量が、超リアルな空中戦の君を翔び立たせる。

2M ROM
標準小売価格￥5,800
MSX2 TMS-01

タイトーMSX ソフトシリーズ 第2弾

BUBBLE BOBBLE™

バブルボブル

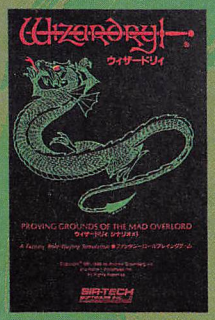
魔法使いに連れ去られた彼女を助け出すために、大洞窟に入り込んだバブルンとボブルン。意地悪な敵をやっつけながら全面クリアして、謎を解かなければならない。謎が謎を呼ぶ、あのバブルボブルが100面＋αのおもしろさにパワーアップ。真のエンディングとは？ スーパーバブルボブルとは？ 君は真実を見ることができるか。

標準小売価格￥5,800
MSX2 TMS-02
★ファミコンもディスクで登場!!

MSX はアスキーの商標です。 メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

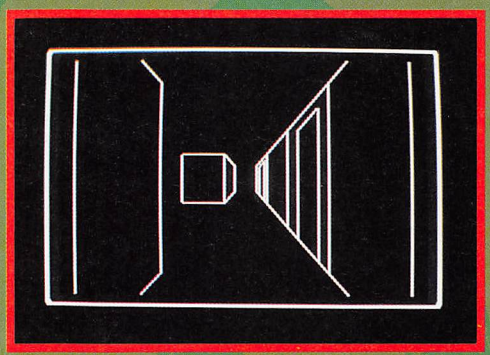
ASCII
ASCII CORPORATION

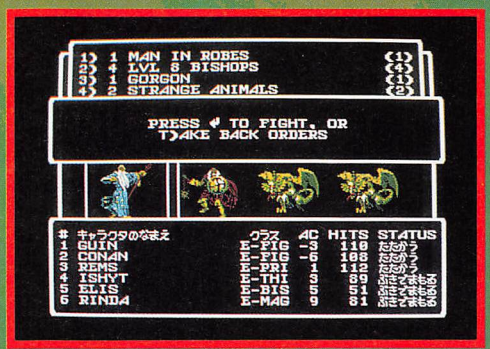
MSX2



12月11日(金)
発売

ウィザード新登場。





世界中のパソコンファンを虜にした、あのウィザードリィがついにMSX2に移植された!

MSXユーザーが待ちに待った、あのウィザードリィがとうとうMSX2に移植された。システムはPC-98や他のパソコンと同様。うーむ、MSXも他のパソコンになんか負けていないぞと、みんなで喜ぼう。しかもモンスターのグラフィックはイラストレーターの末弥純氏のデザイン。MSX2の表示能力をフルに使い、より美しくリアルになったのだ。いまさら云う必要もないと思うけど、ウィザードリィはコンピュータのファンタジー・ロールプレイングの元祖ともいえるゲーム。少し大人向けというかマニア向けといった感じのゲームだ。アクションゲームや簡単なロールプレイングは卒業という君にぴったりのゲームといえよう。じっくりと楽しんでみたまえ。

■対応機種/MSX2(V-RAM128K)
3.5-2DDフロッピーディスク(1ドライブも可)
■定価　9,800円

MSX はアスキーの商標です。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL.(03)486-8080 株式会社アスキー

SONY

思い知るがいい。

話題の、人気の、
あのゲームが
ディスク版になって続々
ソニーから。

SFサスペンス巨篇

2061年、ハレーの謎に挑む〈ジーザス〉を待ちうける地獄とは…!?

ハレー彗星探査のスカイラブ「JESUS」が、
人類生き残りを賭けてモンスターと激闘!
スリリング度No.1!

抜群の効果サウンド!
170枚リアル
グラフィック!

変身のたびに
大きくなる無敵
モンスター
勝ち目はあるか!?

新感覚ムービー・アドベンチャーゲーム

J·E·S·U·S

ジーザス

©ENIX
(64K以上、V-RAM128K)

2DD×3 MSX2 HBJ-G063D ¥7,800

戦国戦略大作

戦闘、暗殺、政略結婚…。戦国の世を統一するのは誰か!?

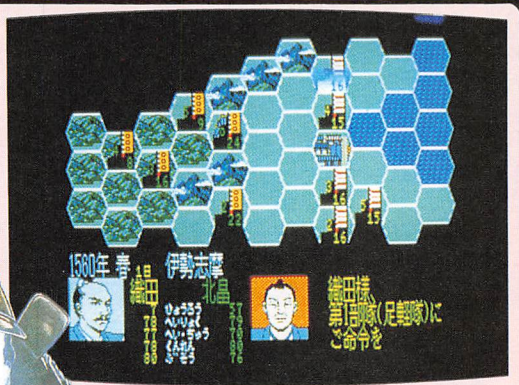
敵は大名、反乱、天災、
そして自分の寿命…。
いまキミの忍耐と決断力が試される!

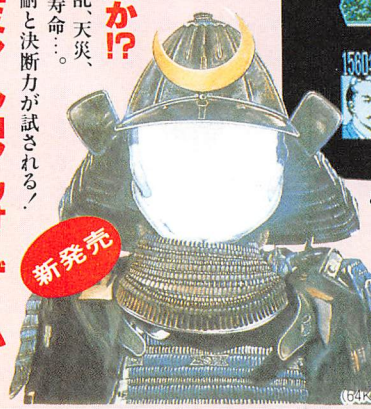
本格シュミレーション・ウォーゲーム

信長の野望

全国版

新発売





どの大名を選ぶかそれがキミの運命を決める

©KOEI CO.,LTD.
(64K以上、V-RAM128K)

2DD×2 MSX2 HBJ-G064D ¥8,800

こちらメガロム版も恐いほどのパワーア

キミは妖怪地獄へまっさかさまだ!

巫女の小夜ちゃんとくり広げる
七福神救出作戦!
一秒たりとも
気がぬけない
妖怪大戦争の
始まりだ。

奇々怪界(ききかいかい)

©1987 TAITO Corporation
(64K以上、V-RAM128K)

MEGA ROM MSX2 HBS-G063C ¥5,800

大リーガーはプレーのケタが違うぜ。

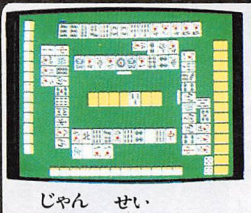
いままでの野球ゲームと
迫力の差レキゼン。
外野から見た画面
アングルがキミを熱くする。

ハードボール Hard Ball

©1985 Accolade Inc.(64K以上、V-RAM128K)

MEGA ROM MSX2 HBS-G060C ¥5,800

悔しいじゃないか、負けて帰るのは!



幻の雀士たちとの世紀の一戦。
史上最強の相手!
リアルな卓デザインに
キミの手は震える。

雀聖(じゃんせい)

©Chathor Inc./
Sony Corporation
(64K以上、V-RAM128K)

MEGA ROM MSX2 HBS-G059C ¥6,800

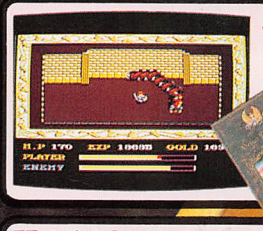
MSX2

「ディスク」のスゴさ

登場、

ツプじゃ。

イース。またひとつ、「神話」の誕生だ！



6冊の古文書にかくされた
イースの秘密とは…
RPGの歴史をぬりかえた
本年度話題作、
いよいよ登場！

このマークに、
今夜もキミの精気は
吸いとられる！

イース

2DD MSX2

新発売

イース

©FALCOM
(64K以上、V-RAM128K)
HBJ-G062D
¥7,800

闇の主「赤いドラゴン」は危険度200%！

生き残るには
幻の剣ドラゴン
スレイヤーを探さねば！
果してキミは
無傷で帰れるか!?

楽しみ自在な
アクションRPGの
ショック大作

2DD MSX2

ザナドゥ

©FALCOM
(64K以上、V-RAM128K)
HBJ-G056D
¥7,800

キミに大国を治める力はあるか！

何百もの知将、猛将を
率いて中国大陸を駆け
めぐれ！誰も果しえ
なかった「中国統一」へ、
男なら！

複雑さがオモシロイ
シュミレーション・
ウォーゲーム

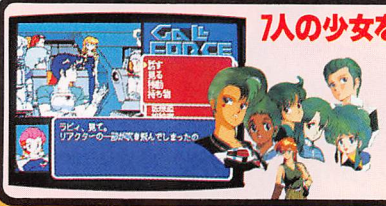
新発売

2DD MSX2

三国志（さんごくし）

©KOEI CO.,LTD.
(64K以上、V-RAM128K)
HBJ-G065D
¥12,800

7人の少女を待ち受ける過酷な運命！



激化する宇宙戦争の
裏に仕組まれた
巨大な謎とは何か？
妖しく過激な展開に、
興奮がとまらない！

白熱のドラマティック・アドベンチャーゲーム

2DD MSX2

ガルフォース
「創世の序曲」

©1986, SVI/MOVIC, ARTMIC
©1987, SCAPTRUST
(64K以上、V-RAM128K)
HBS-G065D
¥6,800

スゴさ思い知るための、ディスク内蔵マシーン

F1XD

HB-F1XD
¥54,800

緊急新発売

■大容量の3.5インチFDD内蔵■スピコン、連射ターボ、ポーズ機能で、
勝つためのパワーアップ■かな、CAPロック等の集中インジケーターゾーン
■10キー付き、JIS配列キーボード■パソコンの勉強もできるBASIC解説書付き

なんと54,800円！ なんと4,000名様に「イース」が当る！

●カタログ送呈＝住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー㈱カタログMF係へお申し込みください。● MSX はアスキーの商標です。● MSX のソフトは、ソフトに表示してあるRAM容量以上のパソコンシステムでお使いください。また、MSX2 のソフトは MSX2 のパソコンシステムでお楽しみ下さい。

HiT BiT

It's a Sony

男対男の、頭脳大戦争のボッパツだ！

相手にとって不足はなさすぎる。聖人に勝つのは誰か。
瞳、血走る将棋ゲーム！

棋聖（きせい）

新発売
S-RAM内蔵

©1986, Shogi Master/
1987, Sony Corporation
(64K以上、V-RAM128K)
HBS-G057C ¥6,800

デーモン小暮閣下との血も凍る冒険！

そなたも悪魔の世界へ落ちてこい！奪われた悪魔教典を
取り返すため展開する
暗黒の死闘！

聖飢魔II（せいきまつ）スペシャル

©1987, CBS/SONY INC.
(64K以上、V-RAM128K)
HBS-G064C ¥5,800

勝つための新マシーン

F1II

白熱新発売

■毎秒最高24発！連射ターボ■スピードコントロール機能■カーソルジョイスティック付■かな・CAP等の集中インジケーター

連射ターボだ！
スピコンだ！

HB-F1II
¥29,800

プロ野球ファン! FAN
テレネットスタジアム

発プレイボール売
12月下旬

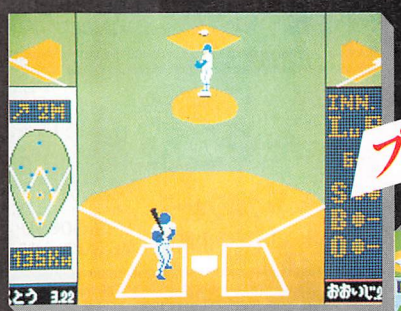
この機能を見逃すな！
迫力がプラスする、拡張性あふれるゲーム。
応援歌が選べるBGM選択モード付。
短期決戦。ホームラン競争モード付。
イルミネーション効果抜群の電光掲示板に注目！
(ハイ・プレゼンスなスタジアム・イフェクト)

テレネットスタジアムはまさに豪華。充分に満足できる機動力と戦略性を盛り込んだ、迫力あるアクション・シーン。美しいビジュアルと臨場感あふれる歓声やBGMなどの演出でエキサイティングすることまちがいなし。さあ、熱いスタジアムへ。BIGゲームを創り上げるのは君だ！

スタジアム・イフェクトはエレガントなイルミネーション。

極めて、プロフェッショナル

Major Visual Power



操作性を重視したリアルな試合画面。

プレイボール!!

シフトフォーメーション

君の作戦が勝利のカギになる。

強烈なライナーが飛ぶ!!

セカンドかショートか！野手を操ってヒットをふせげ。

ぐんぐん球がのびる。
空中カメラに切り換えてのスクロール。

華やかな舞台を演出。
■魅力いっぱいのエレガントなビジュアル。■進行にもたつきはないスピーディなゲーム展開。■22パターンのフルカラー・アニメーション。■ゲームを盛り上げる迫真のサウンド・イフェクト。■擬似音声合成システム。

打者・投手の成績、指名から応援歌のセレクトもできる。

機能充実。プレイヤーを操れ！
■テレネット得意のフルスクロールは、空中カメラで打球を追う。■キーオペレーションは、操作性重視のマルチウインド・システム。■ホーナーシフト、清原シフトなど自由自在のシフト・フォーメーション。■シフトと走者がひと目でわかるダイレクト・ポジショニング・マップ。■ベース・カバーもオート機能でバッチリ！■選手のデータは、'87と来シーズンを予測した最新版。■選手の過去10打席の打率を表示。

■PC-8801mkⅡR/H/VA(5"2D 2枚組) ¥8,800
■PC-9801シリーズ(5"2DD・3.5"2DD 2枚組)(5"2HDは1枚) ¥8,800
■X1ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥8,800
■FM77AVシリーズ(3.5"2D 2枚組) ¥8,800
■MSX 2 2メガROM ¥7,800

Game Line-up 好評発売中

フルパワー
拡張コース

■PC-9801シリーズ(5'2DD 2枚組)(5'2HD・3.5'2DDは1枚) ¥4,500
■PC-8801mkⅡR/H/VA(5'2D 2枚組) ¥4,500
■X1/C/ターボシリーズ(5'2D 2枚組) ¥4,500
■FM7/77シリーズ(3.5'2D・5'2D 2枚組) ¥4,500

FINAL ZONE —WOLF—

■PC-8801mkⅡR/H/VA(5'2D 2枚組) ¥6,800
■X1/C/ターボシリーズ(5'2D 2枚組) ¥6,800
テープ版(2巻組) ¥4,800
■MSX メガROM ¥6,800

夢幻戦士 The Fantasm Soldier ヴァリス

■PC-9801シリーズ(5'2DD・3.5'2DD 2枚組)(5'2HDは1枚) ¥7,800
■PC-8801mkⅡR/H/VA(5'2D 2枚組) ¥7,800
■X1/C/ターボシリーズ(5'2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AVシリーズ(3.5'2D 2枚組) ¥7,800
■MSX メガROM ¥6,800

デジタル・ラビリンス物語 女神転生

■PC-8801mkⅡR/H/VA(5'2D 2枚組) ¥7,800
■X1/C/ターボシリーズ(5'2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AVシリーズ(3.5'2D 2枚組) ¥7,800
■MSX メガROM ¥6,800

※ディスク版は1ドライブ対応です。画面はMSX2によるものです。プロ野球ファンは2ドライブ専用(5"2HDは除く)。初期のPC-9801は動作しません。※X1ターボMODEL 10は動作しません。
※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。MSXはアスキーの商標です。メガROMは1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

ANDROGYNUS

反生命戦機アンドロギュヌス

アクション・ゲームはテレネット

12月上旬発売！

■アクション・ゲームを超えた初のアグレッシヴ・ゲームの完成
■28通りにも及ぶメイン・キャラクターのパワーアップ・システム
■美しいビジュアルシーンが織り成す壮大なストーリー

宇宙救世主 アンドロギュヌス 誕生！

〝ANDROGYNUS（アンドロギュヌス）〟
その名は「両性具有」を意味する。—
だが一体お前は何者なのだ？
「人間？それとも機械？」「女性？それとも男性？」
「悪漢？それとも救世主？」
唯一はっきりしていることは、お前に与えられた使命
「宇宙転覆ヲ企ム反物質星〝ウルド〟ヲ破壊セヨ」。
〝アンドロギュヌス〟よ、
お前はまだ自分が何者であるか知らない。

S HOCK 1st／君を待ちうけている初めてのショック。

底洞穴。幾億年の静寂の底に待ちうけるものは何か。

LAST SHOCK／目先すウルド星の核は近い。

■PC-8801mkII R/H/VA(5'2D 2枚組) ¥7,800
■MSX2 2メガROM ¥7,800

LUXSOR ルクソール NIGHTS OVER EGYPT

■PC-8801mkII R/H/VA(5'2D 2枚組) ¥7,800
■X1ターボシリーズ(5'2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AVシリーズ(3.5'2D 2枚組) ¥7,800

超能力者達の戦 神羅万象

■PC-88VA専 (5'2HD 2枚組) ¥7,800

テレネット・エクスプレス

9月からユーザーホットラインがNTTと提携して13回線で行なわれています。つまり、13人までが同時に情報を聞けるということですね。内容も攻略法を加えるなどより濃いものにしています。新しいホットラインは、☎045-784-2800です。どうぞご活用下さい。もちろん今までのホットラインも従来どおり流しますので、どうぞよろしく。

株式会社日本テレネット

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03(268)1159

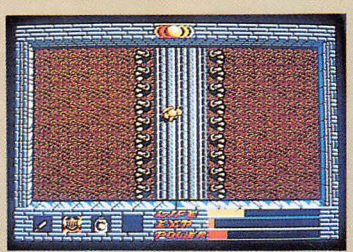
資料請求券 MSXファン

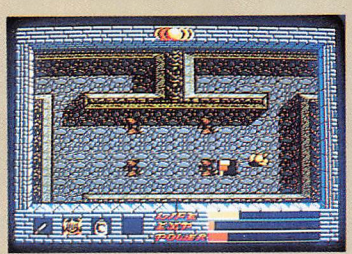
BASTARD バスタード

BASTARD

その昔、イリアスの塔では人々が平和にくらしていた。しかし、いつの時代からかモンスター達がすみつき、今ではモンスター達のすみかとなり、人々は誰も近ずこうとしなかった。だが、その塔には、ある伝説があった。それは昔、太陽の神が、悪をほろぼした時に使った剣、"バスタード"がイリアスの塔のどこかにかくされているという事だった。この剣を使えばイリアスの塔にはびこるモンスター達を倒す事が可能である…。この伝説をきき、イリアスへと旅立つ一人の若者がいた。

アクションR・P・G





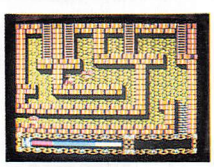
12月11日新発売

MSX2 3.5"ディスク版(V-RAM要128K) ¥5,800

メルヘンっぽいの好き!! 12月24日新発売

ファンタジー・アクションゲーム

Chamwrist Wars



サンタクロースを信じている、背のちっちゃな少女……チャム。サンタクロースのプレゼントを心まちにしていました。ある雪の夜、不思議な夢を見ました。それは……「助けてくれチャム／私は子供達にプレゼントを配らなければいけないのだよ／」とサンタクロースが助けをもとめて話しかけてくる夢でした……。その時から、チャムの幻想世界での冒険が始まりました。

MSX2 ●3.5"ディスク版(V-RAM要128K) ¥5,800

2メガロム搭載・縦方向スクロールスーパーアクションゲーム

絶賛発売中

壮大なストーリーをバックに息もつけない壮絶な戦闘シーンが始まる。高速縦方向スクロールに8方向に撃てる武器を駆使して、幾つもの難関を突破しなければならない。2メガロムに抜群のグラフィックと数々のキャラクターを盛りこんで、堂々の新発売／強敵「牙龍王」を倒すのは君だ!!

MSX2 ●2メガロム(V-RAM要64K) ¥6,400

最大級の面白さで絶賛発売中!!

★DEEP FOREST	MSX2(要VRAM64K)メガロム	定価 ¥5,800
	FM77AV/40/20(3.5 2D2枚組)	定価 ¥7,800
★末来	MSX2(要VRAM64K)メガロム MSX(要16K RAM)メガロム	定価¥5,800
★スーパートリトーン	MSX2 メガロム	定価¥5,900

●通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込み下さい。(送料サービス)
●この商品は郵便局「ハイテクゆうパック」でお求めになれます。
●当社パッケージソフトのアンケートハガキ返送のユーザーには、会員登録を持ってサポートしています。
●プログラマー募集／Z-80-6809のわかる人どしどしご連絡ください。

MSXマークはアスキーの商標です。メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

資料請求券 MSXファン 1月号

XAIN

株式会社ザイン・ソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1
TEL (0794)31-7453

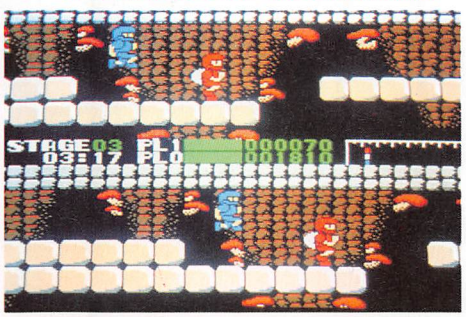
HAL Laboratory
忍法
へんげ
変化
平和を乱すものはだれだ！絶対に許さないぞ!!
おなじみ忍者くんが今度は
妖怪退治に大活躍。うなる
手裏剣、冴える必殺技、
負けるな忍者くん！
がんばれ忍者くん！
MSX2版おまたせの新発売
陰の悪をたおせ！
キミはもう必殺技を手にした!!
12月末発売予定
忍者くん
阿修羅の章
MSX2 MEGA ROM
HM-028
定価¥5,600
©UPL／HALファミコン版忍者くんは、UPLから販売されます。
株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-5561㈹
※MSXはアスキーの商標です。
時代を超えて、十手が振り舞うEDOにワープ!!
近日発売
ずっこけやじきた隠密道中
東へ、西へキミをまどわす
悪の襲撃は手ごわい!!
果してキミの推理は勝ち得るか！
思わずニコニコ、江戸を離れたやじきたが笑いふりまく隠密道中。きつねや虚無僧が襲いかかってくるなかで、悪大名の証拠あつめに東海道中、東へ西へ。農民、町人を救うためずっこけやじきたは、大奔走だ。勘をはたらかせ、証拠をあつめる。君のインスピレーションを、江戸時代がまっている。
MSX2 MEGA ROM HM-026 定価¥5,600
©HAL

Super Runner
スーパー・ランナー

宇宙歴3000年、真の勇者を決定する命をかけたレースが開催された。この最も過激なスポーツにルールはない。とにかく対戦相手より早く、ボール型のカプセルを奪ってゴールすればいいのだ。障害とじゃまものだらけの全20コースを走破し、全宇宙で最高の地位と名誉を手に入れるのだっ!

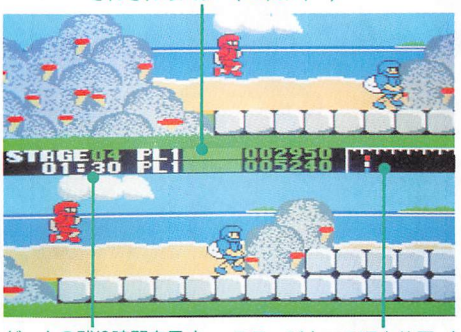
宇宙歴3000年、スポーツはここまで進化した。

▼こちらがキミ(プレイヤー1)を中心に見た画面

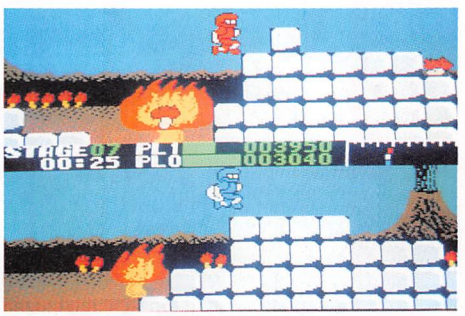


▲下はコンピュータ側(プレイヤー2)の画面

それぞれのパワー(エネルギー)



ゲームの残り時間を示す　ステージ内での現在位置。白はカプセル(ボール)を示す



●コレはスゴイ! 2画面同時表示
自分用と相手用の画面を上下に分割して表示。両者が別の場所にいてもゲームできる。

●AI(人工知能)搭載で面白さ倍増!
コンピュータ相手でも、人対人と同じようにゲームできる。コンピュータ側を妨害すると、仕返ししてくることも。

●メガROMだから内容充実!
美しいグラフィックによる、バリエーションに富んだステージが20面。

●音楽は山根一慶氏!
アーケード・ゲームで人気の山根氏が音楽を担当!

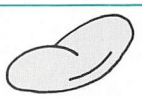
レースに勝つには、かけひきとタイミングだ!

コースは地形が変化するだけでなく、いろいろなジャマモノが登場する。わざと相手を先に行かせてぶつけたり、カプセルを奪うタイミングをはずすなど、よく作戦を練ろう。

障害キャラクター

ICBM
先を走るランナーをノックアウト

バナナ
最初に触ったほうがスリップする



とりもち
一定時間金縛り状態になる

光の輪
一時的に頭がおかしくなる

お助けキャラクター

コイン
ポイントUP

フル・パワー・ボトル
エネルギーが満タンまで回復

ハイパワー・ボトル
一時的に無敵になる

このほかにもたくさんあるヨ!

12月5日発売

MSX2 R58 Y5111 ￥5,800
(メインRAM64KBと、VRAM128KB必要)
コンピュータ・デザイン:MIKI & FUJIWARA PRODUCTION

MSX はアスキーの商標です。
メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

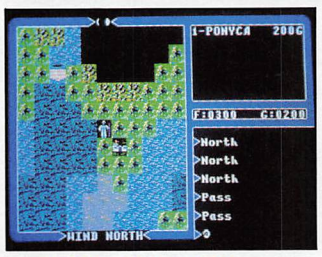
PONY CANYON
PONY CANYON INC. 〒102 東京都千代田区九段北4-1-3

ウルティマ™ Ultima IV

Quest of the Avatar

ついにMSX2版発売!!

緻密な構成、シナリオの奥深さ、シミュレーション形式の戦闘モードなど、
多くのR.P.G.の基になった数々の特徴を備えた、いわば元祖R.P.G.
アメリカ・オリジナル版をグラフィックに改良を加え、日本語対応としてあますところなく完璧に移植。
発売されるやヒット・ランキングを急上昇し、R.P.G.の王者として君臨する。
そして、いま待望のMSX2版がついに完成!



発売記念キャンペーン実施!

ウルティマⅣ MSX2 版をお買い上げの方300名に、抽選でステキなオリジナル・グッズをプレゼント!

マニュアル下の ハガキ マークを切り取り、パッケージに同封されたアンケート・ハガキに貼ってご応募ください。

■賞品：抽選で100名に、Ultimaロゴ入り特製リストウォッチ
抽選で200名に、Ultimaロゴ入り特製ステイショナリー・セット
■発表：賞品の発送をもってかえさせていただきます。
■期間：1987年12月16日(水)～1988年1月16日(土)（当日の消印有効）

※写真はサンプルですので、多少異なる場合があります。

12月16日発売 MSX2 3.5" 2DD L118 Ⓥ5551 2枚組 ￥11,800
(メインRAM64KBと、VRAM128KB必要) 画面写真は開発中のものです。

PC-9801シリーズ、PC-8801mKIISRシリーズ、
X1/C/turboシリーズ、FM7/77シリーズ発売中!

TM & © Richard Garriott / Origin Systems Inc.
MSX はアスキーの商標です。

販売元／ 株式会社 ポニー キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5

札幌支店／011-232-5151　仙台支店／0222-61-1746　大阪支店／06-541-1971　広島支店／082-243-2915
東京支店／03-221-3271　名古屋支店／052-562-0111　福岡支店／092-751-9631　ニッパンポニー／03-667-3741

Falcom
日本ファルコム株式会社

ザナドゥ

XANADU

FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER II

アニメビデオ化決定!!
提携／角川書店・毎日放送

好評発売中!

ザナドゥ発売2週年記念作品
誰もが 不可能 と思っていた
MSX ROM版完全移植に成功!!

MSX / MSX2 / 2メガROM / S-RAM BB機能(バッテリーバックアップ)つき / RAM8K以上 / ¥7,800

通販(〒200円) 通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・MSX FAN係までお申込み下さい。
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル TEL.0425(27)6501

MSX はアスキーの商標です。

MSX 専用 2メガROM 定価¥6,800
MSX2 専用/2メガROM ¥6,800

COMPILE

魔王ゴルベリアス

GOLVELLIUS

BY PAC FUJISHIMA ™

世界初!!
変幻三画面方式

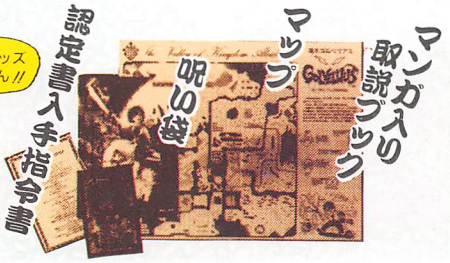
ゲーム通の間で、ぐんぐん話題になっている、ザナックやジャガー5などを開発したコンパイル、とうとうオリジナル・アクションRPGをつくっちまった!!
パッケージには、呪い袋、マップ、マンガ入り取説ブック認定証入手指令書と、いろんな盛り上げグッズもがんがん入っているわけだ!!

元気ピンピン楽しさポコポコ
ポップでハードな大冒険

MSX MEGA ROM ¥5,900 好評発売中!!

なんと 世界で初めて、
変幻三画面方式を実現!!
地上シーンで4方向スクロール。
洞窟シーンで横スクロール、
そして、たてスクロール。
自由自在の超大迫力画面が、
感動をもりあげる!!
そして、なんと言っても洞窟シーンのスリル!!
アクションとRPGの良いとこ取りの
興奮が、君の心臓に突き刺さる!!
一瞬一瞬の体験が、いままでにない
驚異の超スペクタクルロマンだいっ!!

盛り上げグッズ
かんがん!!



ゴルベリアス2
イメージイラスト
ゲームアイデア公募!

ゴルベ2開発決定!!そこで、ゴルベ2の
イメージイラスト、ゲームアイデアを大募集だ!!
ぐんぐん君の才能を期待してるぜ!!
ゴルベ2イラスト係、またはゴルベ2アイデア係まで。

締切
1988年1月末日
賞品
ポップでハードな賞品多数

コンパイルクラブ会員募集中

●通信販売(料金、商品名を明記)、お便り、詳しい資料のご請求(60円切手同封)のお手紙には、必ず住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記して下さい。通販をご利用される方には、送料をサービスします。
(速達希望者は300円プラス)

のーみそコネコネ
COMPILE
株式会社 コンパイル
〒732 広島市南区大須賀町17-5
シャンボール広交310
PHONE(082)263 6006

Active Role Playing Game

ハイドライド3

THE SPACE MEMORIES

© 1987 T&E SOFT

新パッケージ

2年間の沈黙を破って
ハイドライド完結編、遂に

驚異のパラレルワールド。

地上

●プロローグ

悪夢のようなエビルクリスタルが砕け散っていらい、人々は怪物に襲われる心配もなくなり、平和に暮らしていました。人々は街を広げ、生活を豊かにしていきました。その間に攻撃的な魔法の呪文は、その必要を失い、人々の記憶から忘れられていきました。反面、生活に役立つような魔法の呪文は、人々の生活そのものの中に溶け込んでいったのです。

この地、フェアリーランドでは、人間と妖精とが共存する美しい世界でした。しかし、人々の生活が豊かになるにつれて、妖精たちの姿はだんだんと見られなくなってしまいました。そう、まるで人間だけの世界のようになってしまったのです。

そんなある夜、地響きとともに巨大な火柱が立ち昇りました。そして、何事もなかったかのように、その夜は終わったのですが……。

翌日、フェアリーランドに不思議なとびらが出現していました。このとびらは、中を通った人をどこか遠くへ飛ばしてしまうのです。それ以外にも、フェアリーランドに地割れが出現するなど、天変地異が起こるはずのないこの地では、絶対に考えられなかったような事態が次々と起こりはじめました。

事態を重くみた修道僧たちは、この原因究明を一人の若者に命じたのです。自らの世界を守るため冒険に旅立つ若者、それがあなたなのです。

★おなじみの森の街の入口でーす。

▲森の街

突然襲ったフェアリーランド異常事態の原因究明のため、ここから冒険に旅立つのです。あの「ハイドライド2」の2倍以上の広大なマップが待ちかまえています。

★誰がフェアリーランドに建てたのか？

▲ハーベルの塔

なんと地上200階もあるハーベルの塔です。中に入いると廃墟と化し、モンスターがウヨウヨ。果たして200階を昇り切れるだろうか!!

★堀をめぐらした瀟洒なお城。

▲水の城

中に陣座している王様は、噂によると珍らしもの好きの、ゲテモノ趣味らしい。来たものには必ず貢ぎ物を要求するとのこと。見返りも大きいのでぜひ会いたい。でもお城に入るにはどうしたらいいのかなあ？

★フェアリーランドの異常現象を示した"地割れ"

▲不思議な地割れ

修道僧もこれを見たときは、「ヤバイ」と思ったにちがいない。そして重大な事象が起こっていると確信したのでしょう。落ちたら死ぬのはまちがいない。だけど恐いもの見たさに一度落ちてみたら…。

★地上、街、ダンジョンは当然、200階建ての塔から空中都市、そして未知の空間へ、300画面を越える驚異のパラレルワールド。

★総ての面で、前作を大幅に上回るスーパーロールプレイング、時間の概念までが加わり、画面は時刻によって変化。

★ソフトウェア3プライオリティーによる、群を抜いたグラフィックス。MSX 2版は512ドット高解像画面を採用。

★各種メッセージ、そして500にもおよぶ会話文は、漢字表示（漢字ロム不要、全機種）。完全英語表示にもワンタッチで切り換え可能。

★BGMはFM音源、PSGをフルに使いきった14曲。PC88ではNEC純正サウンドボードIIにも対応の高感度ステレオサウンド。

★MSX版、MSX 2版はパナアミューズメント カートリッジ（PAC）に対応、瞬時にデータのセーブロードが可能。もちろんカセットテープもOK。

★基本内容は3機種とも全く同じ。

5th ANNIVERSARY
SINCE 1982 T&E SOFT Inc.
創立5周年記念作品

MSX 専用〈RAM16K以上〉 MEGA ROM 4メガロム¥7,800

MSX2 専用〈VRAM128K〉 MEGA ROM 4メガロム¥7,800

MSX, MSX2版は12月中旬発売

PC-8801mkIISR〈要2ドライブ〉5"2D・2枚組 ¥7,800で絶賛発売中——!!

●MSXマークはアスキーの商標です。

ハイドライド3 終了認定証をもれなく進呈——!!

ハイドライド3を終了させた方にはもれなく、終了認定証を発行します。いくつもの難関をのり越え、すべての謎を解明した人だけが手に入れることのできるPASSです。ゲームを終了させた方全員に進呈します。じっくり落ち着いて取り組んで下さい。

なお、ゲーム終了者の中から先着100名様（各機種毎）に副賞としてステキなT&E特製カバー付表彰状を進呈します。

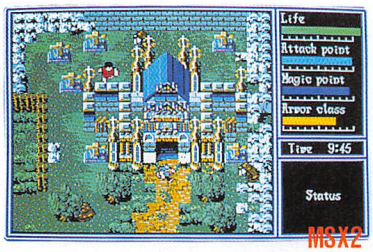
カバー付表彰状

登場!!

マッドドラゴン出現!!

街

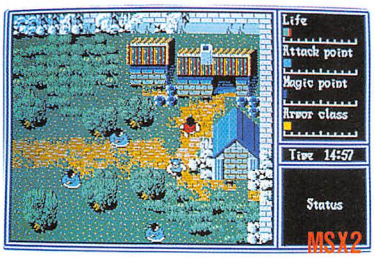
★街の守り神?! 修行認定の神聖な場所。



▲聖なる寺院

誰でも入れるように一日中開放されています。街の外でモンスターを倒しながら、ためた血と汗と涙の結晶である経験値とひきかえにレベルを上げてくれます。

★なつかしや、なつかしや、なんでも屋"ぼんぼん"。



▲なんでも屋ぼんぼん

お店が大きくなって、取扱い商品を多くなりました。当然、掘り出し物もいっぱい。

お店では自分の腕力に合わせた買物をして下さいネ。お金があるからといって、たくさん買っても意味ないよ。あまりに持っているアイテムが重くて一歩も動くことさえできなくなってしまいます。不必要なものは売るか、捨るかしましょう。整理整頓は捨てることから始まる。(ウン)

天空

★地上より数万メートル上空にある、天空の幻の城。

▲天空の城

魔物も怪物もいない天空の街。どうしたらここにたどりつけるのでしょうか。空を飛ばなきゃいけないのかな？それとも……。

★地上とは全く隔離された天空の街にあります。

▲魔導師の館

選択した職業によっては、この"魔導師の館"に急いで訪れないといけなくなるでしょう。血と汗と涙の結晶である経験値とひきかえに魔法の呪文を教えてくれます。

地上、街、ダンジョン、二百階建の塔から空中都市、そして未知の空間へ。今、ハイドライドは感動のクライマックスを迎える——。

★1日の時間は、フェアリーランドも24時間だ！有効に使おうぜ。

時刻によってグラフィックスが変化します。当然、夜は暗くてみんな寝ちゃいます。

STAC特製ウィークリーカレンダー 5,000部限定出版決定!!

★人気のゲームキャラクターが毎週登場。
★遊べるゲーム（迷路ゲームやクロスワード）が君の部屋でプレイ。
★ゲーム感覚満載のカレンダーだよ。

●有名ショップにてお買い求めください。
●お問い合わせ：スタック事務局まで。
〒101 東京都千代田区西神田2-7-12 松村ビル401号 ☎〈03〉239-5826

T&E SOFT創立5周年特別企画

T&E SOFTでは、ユーザーの皆様の日頃からの御愛顧に感謝して
今年末から来春にかけて創立5周年特別企画を用意しています。

第1弾

創立５周年記念作品４タイトルにはすべて、“T＆E SOFT SOFT COLLECTION”が付いています。

T&E SOFTが1982年から５年間、開発、販売した作品がすべて分かるハンドブックです。

第2弾

年末発売となります創立５周年記念作品３タイトル（ハイドライド３、カリ・ユガの光輝、Ｘ１スーパーレイドック）には、もれなく“T&E SOFT創立５周年記念ゲームミュージックライブラリー”が付いています。これは過去５年間のT&E製品の中でとくに人気のあったＢＧＭばかりを集めたものです。

プロミュージシャン浅倉大介氏による素晴らしいシンセサイザーの演奏をお楽しみ下さい。

なお、このゲームミュージックライブラリーは、３タイトルのいずれも、当社年内出荷分に限り、付いています。1988年１月１日以降出荷分からは付属されませんので、ご了承下さい。

第3弾

ハイドライドシリーズは、ARPGの中でも最もユーザーの皆様に愛された作品と言えるでしょう。このシリーズは「ハイドライド３」をもちまして完結することになりました。長い間御声援ありがとうございました。

T&E SOFTでは、このARPGの最高峰ハイドライドシリーズをもっと多くの皆様にプレイしていただきたいため、MSX版に限り、スペシャルパッケージを用意致しました。価格は、ハイドライド３、ハイドライド２の２本組みでなんと9,990円。限定5千本の発売です。まだ、ハイドライドシリーズをプレイしていない方には朗報です。もちろん特別企画第２弾でお知らせした“T&E SOFT創立５周年記念ゲームミュージックライブラリー”も付いています。なお、限定版のため品切れの際はご容赦下さい。

創立5周年記念作品はすべて新パッケージとなります。

パッケージも変わります。T&E SOFTの創立5周年記念作品３タイトル（ハイドライド３、カリ・ユガの光輝（98版ディーヴァ）、Ｘ１スーパーレイドック）は、すべて、T＆E 特製プラチナパッケージとなります。そして表紙には、創立５周年記念ゴールドマークが必ず表示されます。お買い求めの際には、創立５周年記念ゴールドマークとプラチナパッケージを必ずご確認下さい。

第4弾

T&E SOFTには、ユーザーズクラブという組織（会員数約６千名）があります。年会費1,000円で年4回「T&Eマガジン（会誌）」、年6回「T&Eプレス（会報）」を会員に発行しています。その他、T&Eオリジナルグッズの割引販売や、毎年会員向けのイベントを開催しています。

今回、創立５周年を記念して、ユーザーズクラブ会員しか手に入らなかった「T＆E マガジン」を創刊号から第13号まで集めた“T＆E マガジン特別号”を発刊しました。

書名：T＆ Eソフトゲーム作りの秘密（仮称）
　　－T＆E マガジン特別号－
判型：Ｂ５判176頁　予価：￥980（送料￥250）

全国の書店で発売いたします。お近くの書店にない場合は、T＆Eソフトでも通信販売を行います。発売日等くわしいことはテレフォンサービスでお知らせします。

PIXEL 3 ピクセル

MSX２用CG製作ツールボックス

MSX2
RAM64K/VRAM64K/128K

3.5"2DD
¥6,800

●MSXマークはアスキーの商標です。　© 1987 T&E SOFT

最強のCGツール。

ピクセル2がグレイドアップして新登場――――！

★ＭＳＸ２の機能を十分に生かしたグラフィックエディター（３モード対応）、スプライトエディター、パターンエディターの３種類のプログラムが組み込まれています。今回新たにパターンエディターには、アニメテスト機能が加わりました。作製したキャラクターを画面上で自由にアニメイトすることができます。

★グラフィックエディターは、ピクセル２と同様、スクリーンモード５（256×212ドット16色）とスクリーンモード８（256×212ドット256色）に対応しているうえ、さらにスクリーンモード７（512×212ドット16色）にも対応できるようになりました。

★もちろん、ピクセル２と完全データ互換となっています。

★ピクセル３は、ディーヴァ、レイドックなどの開発に使用されたT＆Eの最強CGエディターです。

バージョンアップのチャンス

T＆E ソフトでは、ピクセル２をお持ちで２DDのディスク装置を御使用の方にピクセル３へのバージョンアップサービスを行います。（ただし、当社メンテナンスカードで登録されている方に限ります。）

ピクセル２のプログラムディスケット（3.5" 1DD）とマニュアルに、バージョンアップ料（送料・手数料込み）2,000円を添えて、住所、氏名、ＴＥＬ、年齢を明記の上、「バージョンアップ希望」と書いて、「T＆E ソフトピクセル２バージョンアップ係」まで、お申し込み下さい。

ピクセル３（3.5" 2DD）と新マニュアルに交換致します。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。（送料サービス・速達希望の方は300円プラス）
■マガジンNo.15ご希望の方は、100円切手2枚（200円分）を同封の上請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします。）
■'88年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします。）

T&ESOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.15 請求券 Mファン１月号

'88総合カタログ 請求券 Mファン１月号

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。
レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

戦闘

T&E SOFTが総力を結集して開発！

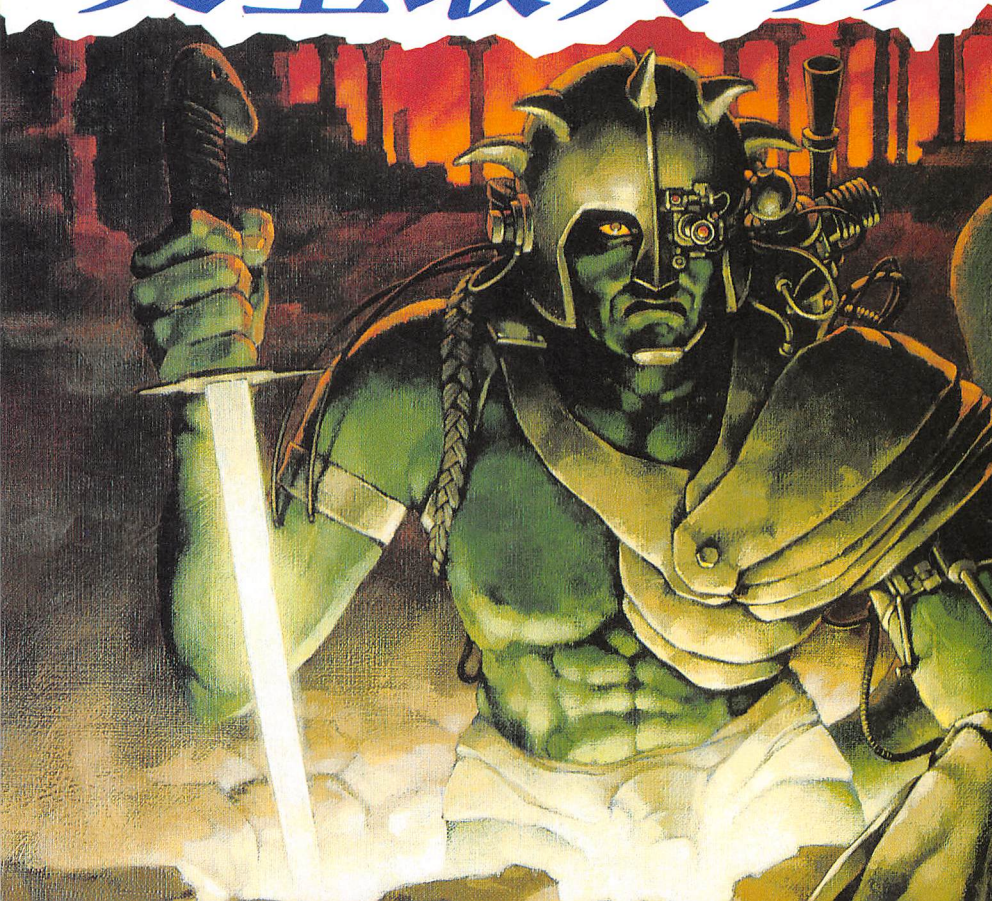
第2弾 スーパーアクションアドベンチャー

「虚空の牙城」

アシュギーネの壮大なストーリーをバックにT&E SOFTが繰り広げるスーパーアクションAVG！T&E SOFTならではの大迫力のアクションゲームをベースにアドベンチャーの要素をドッキング！敵キャラを倒すリアルさや今までにない必殺の武器などアクションゲームには欠かせないアイデア満載の超傑作だ！

アシュギーネの壮大なバックストーリーをもとにジャンルの違った2つのゲームを同時

史上最大のプロジェク



冒険

MICRO CABINが総力を結集して開発！

第3弾 アクションロールプレイングアドベンチャー

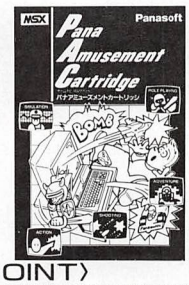
「復讐の炎」

アシュギーネの壮大なストーリーをバックにMICRO CABINがお贈りするアクションロールプレイングAVG！MICRO CABINならではの本格的アクションロールプレイングをベースにアドベンチャーの要素をドッキング！迫力の戦闘モードや情報を得るためのコンタクトモードなど新ゲームの新概念をふんだんに盛り込んだ超力作だ！

MSXはアスキーの商標です。

体験

データのジョイントで異次元空間を体験！



Pana Amusement Cartridge（パナアミューズメントカートリッジ）を使えば、この2タイトルはデータ互換があり何10倍も楽しめるぞ！どちらかのゲームを途中までプレイし、ゲームをパナアミューズメントカートリッジにセーブ、次にこのデータをもう一方のROMでプレイする時にロードするんだ。

〈POINT〉

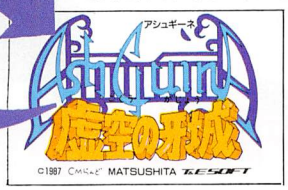
■第2弾もしくは第3弾で パワーアップした強力キャラクター（主人公）で第2弾もしくは第3弾でプレイできる。
- LIFE（生命力） ● LEVEL（経験値） ● 足の速さにデータ互換性があります。

■第2弾もしくは第3弾で 見つけた特種アイテムを、使うことができる。
- データ互換した時だけ使える必殺アイテムです。

1「復讐の炎」で、プレイしキャラクターを成長させる。

2パナアミューズメントカートリッジにデータをセーブする。

3 1スロットに「虚空の牙城」2スロットにパナアミューズメントカートリッジをセットしデータをロードする。



Pana Amusement Cartridge
パナ アミューズメント カートリッジ

品番／SW-M001 価格／3,800円
品名／MSXゲーム用S-RAMカートリッジ
発売／松下電器産業株式会社パナソフトセンター
RAM容量／8Kbyte 電池寿命／5年間保証

発売。

ト結成。

THE LINKS

MSX通信で楽しめる「虚空の牙城」「復讐の炎」！アシュギーネ連続小説を、12月上旬より、リンクス・ネットワークで10週連続実施決定。小説の中には、攻略法のヒントが、かくされている。

詳しくは、リンクスまでお問い合わせ下さい。TEL.075-211-3441

アシュギーネ スーパーキャンペーン実施中

ゲームをクリア！ ビックタイトルねらえ！

期間中、アシュギーネ第2弾、第3弾の2タイトルを完全クリアすると君だけのシリアルナンバー入りアシュギーネライセンスホルダーをもれなくプレゼント!!

賞品 アシュギーネライセンスホルダー（シリアルナンバー入り）
応募要領 パッケージ内の応募はがきに応募券を貼り「虚空の牙城」「復讐の炎」のゲーム終了時にあらわれるパスワードとプレイヤー名を記入してアシュギーネ事務局まで送って下さい。
締め切り 昭和63年3月31日 当日消印有効
●応募先：〒104 東京都中央区新富2-4-5 NK新富ビル3F アシュギーネ事務局 アシュギーネスーパーキャンペーン係
●発 表：発表は賞品の発送をもって換えさせて頂きます。
●ご注意：掲載スケジュール内容は、予告なしに変更することがあります。当選の権利の現金引き換え、および譲渡はできません

必殺クイズ

クイズの正解者の中から抽選で、毎週500名！
なんと合計4500名の方にアシュギーネパワー缶をプレゼント!!

★問 題 下の□□□□……にあてはまることばをお答えください。
①制御球は、□ー□カプセルを取ると出現する。②ネベンテスでは、□ー□という石でアイテムを買うんだ。
ヒント ボールカプセルを取ると、制御球出現。アイテムはボールで買う。
アンケート (1) パナアミューズメントカートリッジ（S-RAM）について (ア)買う予定 (イ)買う予定はありません (ウ)わかりません (エ)すでに持っている
(2) お手持ちのパソコンをお答えください。(ア) メーカー名：( ) (イ) 品番：( )
(3) フロッピーディスクドライブはお持ちですか？ (ア) 持っています (イ) 買う予定 (ウ) わかりません
(4) いつもパソコンソフトを買う店はどこですか？ (ア) 店名：( )
賞 品 アシュギーネパワー缶（毎週500名、合計4500名）
応募要領 官製はがきに、クイズとアンケートの答え、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を記入の上、アシュギーネ事務局までご応募してください。
締め切り 昭和63年1月31日 当日消印有効

●詳しくは、アシュギーネ事務局まで（03）297-0135（受付時間AM10:00～PM5:00）

（企画・開発）「虚空の牙城」（株）ティーアンドイーソフト TEL. 052(773)7770
「復讐の炎」（株）マイクロキャビン TEL. 0593(51)6482
（総発売元）松下電器産業株式会社 パナソフトセンター 〒106 東京都港区六本木4丁目8番5号 TEL. 03(475)4721

12月上旬2タイトル同時発売

アシュギーネ

アシュギーネ スーパーキャンペーン実施中。

毎週500名の方にアシュギーネパワー缶が当たる！

Panasoft / T&ESOFT®

NUCLEAR OF THE NEPENTAS

大興奮!! 総画面数180

各ステージは約30画面、複雑な階層構造の6ステージで構成！スクロール画面に扉やアップ・ダウンの階段、ワープポイントなど興奮満載！

ド肝を抜く ド巨大(テカ)さだ

キャラクター(アシュギーネ)は、オリジナルを忠実に再現するために、32×64ドットを採用！敵キャラクターは、なんと平均サイズ32×32ドットその上、驚きの超巨大キャラも登場！

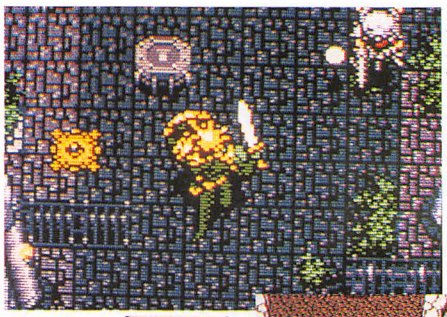
極めたぞ!! オリジナルBGM全8曲

最高!! スーパーグラフィックス

ピクセル3による特殊テクニックを駆使し、ドット単位のスムーズスクロールを実現！

警告!! 2連太陽の謎

画面上部には、回転する不気味な2連太陽。重なった時、必ず何かが起る。一瞬も目が離せない！



※全て画面写真は開発中のものです。

〈2連太陽〉

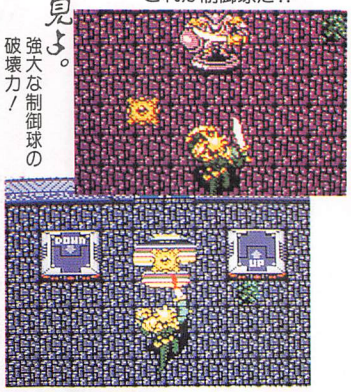
（2ステージ画面）

完成!

新必殺技！ 必殺の武器は制御球

アシュギーネの周囲を回るこれが制御球だ!!

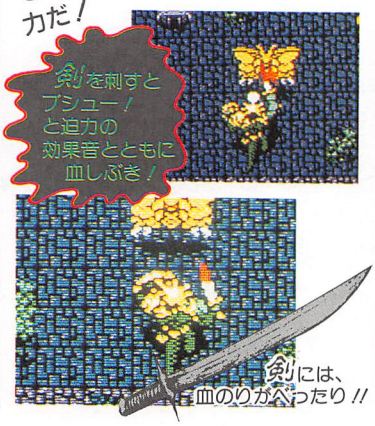
見よ。強大な制御球の破壊力！



超リアル!

これが恐怖の戦闘シーンだ

剣を刺すと効果音とともに敵キャラは血しぶきをあげて倒れ、剣には真赤な血糊がベタリ!! これはもう実戦さながらの大迫力だ！



爆烈する!

データ・ジョイントツール

バナアミューズメントカートリッジ

爆烈1 抜群のレベルと生命力をひっさげ「復讐の炎」に突入。

爆烈2 ジョイント時のみ使える必殺アイテムであばれまくれ。

バナアミューズメントカートリッジ(S-RAMカートリッジ)を使用して「復讐の炎」とデータ互換が可能です。

※バナアミューズメントカートリッジは松下電器産業株式会社パナソフトセンターより発売されています。

虚空の牙城

↓ ↑

Pana Amusement Cartridge

パナ アミューズメント カートリッジ

↓ ↑

復讐の炎

Pana Amusement Cartridge バナアミューズメントカートリッジ

ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

最新情報告知 T&E SOFTテレフォンサービス 052-776-8500

新作体験フェア実施中

大手量販店は常時展示中。

青森	電巧堂チェーン八戸本店	12/12(土)・13(日)	宮城	電巧堂チェーン仙台本店	12/12(土)・13(日)	東京	バナメディア銀座	1/6(水)
	電巧堂チェーン青森本店	12/12(土)		電巧堂チェーンDaC仙台東口店	12/12(土)・13(日)	埼玉	上尾駅前ボンベルタ4F	12/12(土)・13(日)
岩手	電巧堂チェーン盛岡本店	12/12(土)・13(日)	山形	電巧堂チェーン山形七日町本店	12/12(土)		大宮駅前カメラのニシダ	12/12(土)・13(日)
	庄子デンキコンピュータ中央店	12/19(土)・20(日)	茨城	カトーデンキ鹿島オーディオセンター	12/12(土)・13(日)	京都	京都ナショナルショールーム	12/26(土)・27(日)・1/9(土)・10(日)

MSXはアスキーの商標です。

第2弾 12月上旬新発売

ネペンテスは2連太陽を回る惑星。果てしない戦乱の時代、バヌーティラカスに追われたアシュギーネは両親とともに、地下の遺跡で平和な少年時代を過ごすが、ある日バヌーティラカスの放った討伐隊の手で両親を惨殺されてしまう。必死の思いでその場を逃がれたアシュギーネ。そこで彼はネペンテスの「核」であり、惑星の命そのものである惑星生命体「ヴィ」と接触。「ヴィ」の力を得たアシュギーネは強力な武器を与えられ、今ここに伝説の聖戦士として甦えった！ そしてアシュギーネは旅立つ。仇敵バヌーティラカスの牙城ギゼマール城へと!!

スーパーアクション・アドベンチャー

Ashguine 虚空の牙城

©1987 ﾊﾄﾞｿﾝ MATSUSHITA T&ESOFT

MSX2 (V-RAM 要128K) 2メガROM

SW-M002 ¥6,800

究極のスーパーアクションアドベンチャー登場！

吠えろ、牙!!

Programed By T&E SOFT
Produced By Pana Amusement Production

（企画・開発）（株）ティーアンドイーソフト　〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地　TEL.052(773)7770
（総発売元）松下電器産業株式会社 パナソフト センター　〒106 東京都港区六本木4丁目8番5号　TEL.03(475)4721

Panasoft／マイクロキャビン®

※全て画面写真は開発中のものです。

（地下画面）

大迫力!! マップサイズは、驚異の240画面

画面はタテ、ヨコ高速スクロールでスピーディ。マップは6ステージで構成され画面数にするとなんと約240画面分の広さに匹敵!!

高感度!! オリジナルBGM全8曲

オープニング、エンディング、各ステージにオリジナルBGM採用。特殊効果音と合わせて、ド迫力のサウンド・シーンだ!

秘技!! 必殺技はシールドを使え

美麗!! オープニング エンディングの ファンタジック・シーン

A WAR TO END WAR

情報収集!

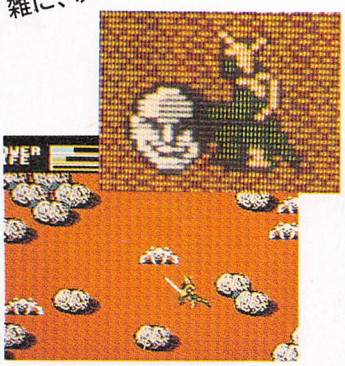
コンタクトモードで
秘密情報をつかめ

コンタクトモードで、良心的キャラと会話を交わそう。必要な情報が得られるかもしれない。

興奮度最高!

すばやく切り換わる
戦闘モード

マップ移動中に出現する敵シンボルに接触すると、瞬時に画面が変わり、迫力ある戦闘シーンに切り換わる。凶暴な敵キャラは高速、かつ複雑に、次々と襲いかかってくる。



激烈する!

データ・ジョイントツール
パナアミューズメントカートリッジ

激烈1 強力パワーと生命力をひっさげ「虚空の牙城」へ。

激烈2 ジョイント時のみ使える必殺アイテムであばれまくれ。

パナアミューズメントカートリッジ(S-RAMカートリッジ)を使用して「虚空の牙城」とデータ互換が可能です。
※パナアミューズメントカートリッジは松下電器産業株式会社パナソフトセンターより発売されています。

復讐の炎

↓ ↑

Pana Amusement Cartridge
パナ アミューズメント カートリッジ

↓ ↑

虚空の牙城

Pana Amusement Cartridge パナアミューズメントカートリッジ
ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

最新ソフト情報 マイクロキャビン インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

MSXソフトが欲しい!!
と思ったらすぐ郵便局へ。
ハイテクゆうパック

MSXソフトなら何でもOK
●郵便振替によるお申込み先

口座番号	東京3-48932
加入者名	(株)日本テレソフト

〒102 東京都千代田区二番町1 ㈱日本テレソフト TEL03-264-0800

※欲しいソフトが近くのショップになくてお困まりの方は郵便局でお申込みください。約1週間でお届けします。

MSX はアスキーの商標です。

第3弾 12月上旬新発売

アクション・ロールプレイング・アドベンチャー

Ashguine 虚空の牙城

©1987 MATSUSHITA / MICRO CABIN

MSX2 (V-RAM要128K) 2メガROM

SW-M003 ¥6,800

驚異のアクションロールプレイングアドベンチャー登場！

燃やせ、炎!!

Programed By MICRO CABIN
Produced By Pana Amusement Production

惑星ネペンテスの運命を狂わせ遺伝子操作によって醜い種族を作り出した７人の神「バヌーティラカス」……アシュギーネは父と母をバヌーティラカスの作り出した運命によって惨殺されてしまった。怒りの炎に燃えるアシュギーネは、今、復讐のために立ち上がった！　惑星ネペンテスを旅するアシュギーネの前に立ちはだかる、凶暴な戦闘民族のグール兵や金属の殻を持つ甲虫etc…激しい戦闘を繰り広げながら、アシュギーネの復讐の旅は続く。めざすは宿敵７人の神のいる「衛星ネオサンテ」だ!!

（企画・開発）（株）マイクロキャビン　〒510 三重県四日市市安島2-9-12　TEL.0593(51)6482
（総発売元）松下電器産業株式会社 パナソフト センター　〒106 東京都港区六本木4丁目8番5号　TEL.03(475)4721

シミュレーションゲーム MSX2

大戦略

ディスク版(3.5"1DD/マップエディタ付)¥7,800

好評発売中!! MSX2 S-RAM付 版(要VRAM128KB以上)¥7,800

Original game designed by Systemsoft. ©1986 Systemsoft.

●マップ作成画面

- 現代戦を想定した作戦・戦術級の本格シミュレーションゲーム
- いままでのシミュレーション・ゲームの概念を打ち破る、迫力あるビジュアル戦闘シーン
- 自由にマップを作成できるマップエディタ付(ディスク版)
- レベルに合わせて選べる16種類の戦場マップ(ディスク版は29種類)
- 気軽にゲームの中断・継続ができるROMシミュレーション・ゲーム初の、新データ・セーブ/ロード機能(ROM版)

新発売

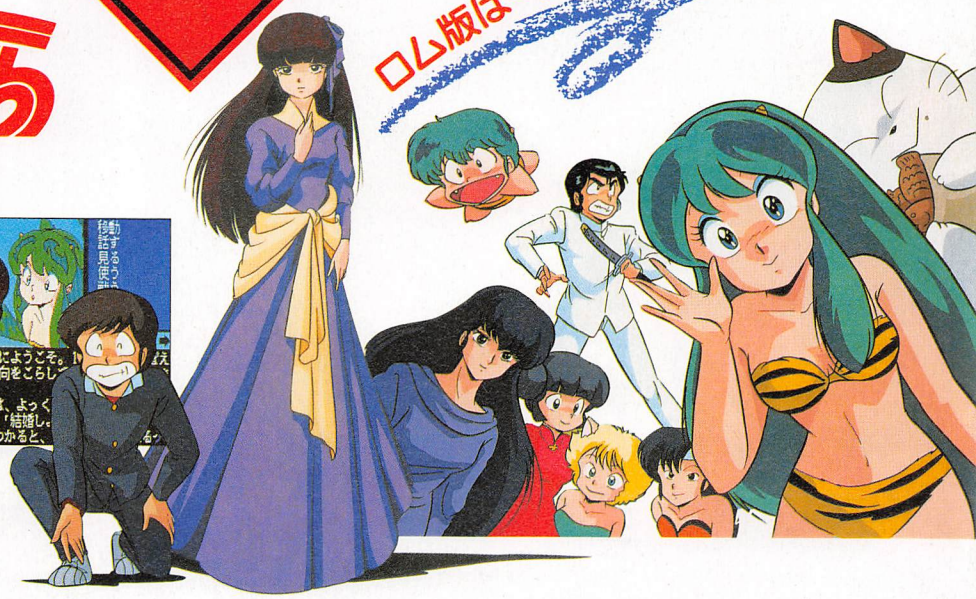
アドベンチャーゲーム

うる星やつら

～恋のサバイバル・バースディ～

©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

ROM版は4メガロムだっちゃ!



MSX2 ROM版¥7,800

ディスク版(3.5"2DD)¥6,800

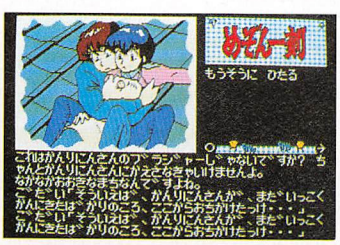
●漢字表示(漢字ROM不要)

※パナアミューズメントカートリッジ対応

Pana Amusement Cartridge S-RAM カートリッジ 対応

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻



©R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

MSX2 ROM版¥6,800 大容量2メガロム ディスク版(3.5"2DD)¥6,800

最新ソフト情報 マイクロキャビンインフォメーションダイヤル 0593-53-3611

STAC Software Technology & Communication

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン®

株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

FUN FACTORY

ファンファクトリー第3弾

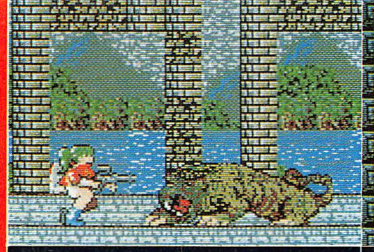
超大作コンバット・ホラー絶賛発売中!

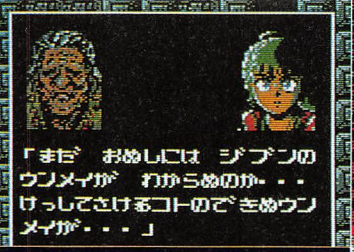
(AVGベースのクロスオーバージャンル・ゲーム)

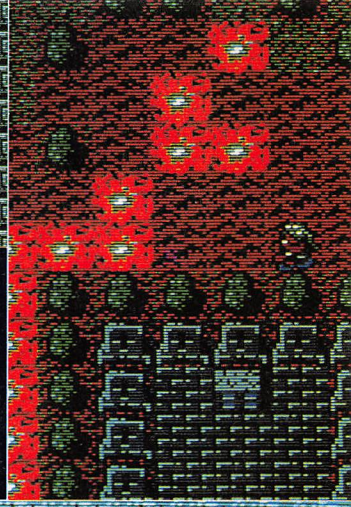
2メガビットROM S-RAM搭載

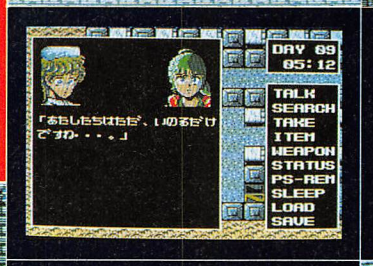
●初回特典

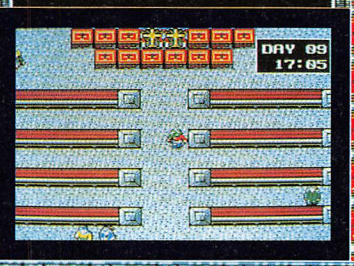
死霊戦線デカキャラステッカープレゼント

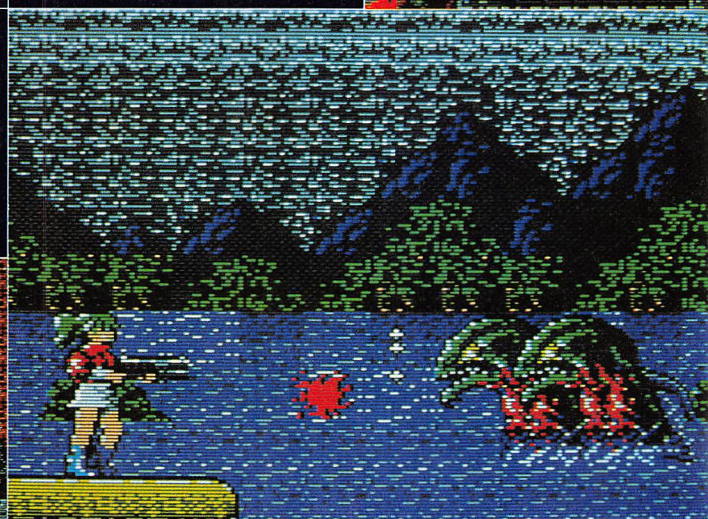












黄泉路開かれし時、異形の者ども溢れ来たらん…。

死霊戦線 WAR OF THE DEAD

しりょうせんせん

ある日突然、平和な街《チャニーズ・ヒル》を襲った謎の怪異現象!軍隊さえも呑み込んだこの異常事態に、ついに超能力特殊部隊S-S.W.A.T.出動す。だが、いまや地獄の街と化した《チャニーズ・ヒル》で彼らを待ち受けていたものは、想像を絶する奇怪なクリーチャー群だった!いったい何がこの街に起こったというのだ!!

●2MEGAの大容量をフルに使ったアクション・アドベンチャー●S-RAM内臓だからデータは一発セーブOK●時間経過に伴い1日ごとの昼から夜の変化も再現●メインマップ、サブマップ合わせて計180画面の広大なエリア●生存者からの情報収集時にはリアルなバストショット・キャラが表示●バトルモードのキャラは全て空前のデカキャラ!48ドット×16ドットの主人公に、敵クリーチャーは主人公キャラの最大5倍以上まで計40余種類!●ウェポンは最大10種のALL現用兵器●全ての目的、成すべき事は生存者のメッセージで語られる。さまざまな条件をクリアしていくごとにひとつの謎は明らかになり、またひとつの謎が浮かびあがる……。

MSXはアスキーの商標です。© FUN PROJECT ,INC. 1987

MSX2 MEGA ROM 2メガビットROM S-RAM搭載 RAM64k以上 VRAM128k以上 ¥8,800 ●PC-8800シリーズ版 近日発売

企画・制作…株式会社ファンプロジェクト 販売…日本エイ・ブイ・シー株式会社 発売…ビクター音楽産業株式会社

通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F)日本エイ・ブイ・シー株式会社 MSXファン係

●死霊戦線の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1(日世パレス5F) ビクター音楽産業(株) PS部 TEL.03(423)7901

資料請求券
MSX ファン①
死霊戦線

SANYO

やっぱり、本物が欲しいよね。で、テンキー装備、JIS配列。

新しいシックなカラーで登場した、WAVY23J(B)。もちろんゲームも楽しいけれど、せっかくのパソコンだから、プログラミングにも挑戦したいし、パソコン通信やCG・コンピュータミュージックなんかも試してみたい。できれば、ワープロやデータベース、表計算なんかの実用ソフトも使ってみたいしね。そんな風に考えて、ビジネスパソコンと同じように、テンキー装備、JIS配列の、本格的なキーボードを採用しました。当然、CAPS・かなランプ表示も装備したうえで、システム拡張時にも何かと便利なように、ダブルスロットを本体上面に配置。つまり、すべてが、パソコンをパソコンとして使いこなすことを前提に、デザインされているわけですね。もちろん、RAM64KB・VRAM128KB搭載のMSX$_2$だから、実力も申し分なし。基礎から使いこなしまでしっかり学べる本格BASICマニュアルも付いて、モニターを選ばないRGB/A・V/RFの3出力も装備しているから、初めてパソコンを手にするひとの入門用にはぴったりだし、前のMSXを使っているひとのランクアップマシンとしても最適だよね。その本物っぽさを、お店でじっくり比べてみて欲しい。

MSX2 PERSONAL COMPUTER

WAVY 23J(B) ブルーメタリック

PHC-23J(B)

標準価格 32,800円

三洋電機株式会社

●お問い合わせ・資料のご請求は、三洋電機株式会社 情報システム事業本部 国内販売事業部 コンピュータ企画部 〒550大阪市西区江戸堀2-7-25 TEL.06(443)5145
東京営業部：TEL.03(836)3871　中部営業部：TEL.052(582)6123　近畿営業部：TEL.06(443)5140　北海道営業所：TEL.011(271)6470　東北営業所：TEL.022(267)3681
中国営業所：TEL.082(243)9120　四国営業所：TEL.0878(34)7699　九州営業所：TEL.092(291)6270

●MSX は、アスキーの商標です。

資料請求券 FAN MSX 1月号

ワープロ・パソコン WAVY 77 MSX2

PHC-77 標準価格138,000円

こちらWAVY77は、RAM64KB・VRAM128KBのMSX$_2$に、もうすっかりMSXの標準ワープロソフトになってしまった日本語MSX-Writeを搭載した、ワープロ・パソコン。ワープロ・パソコンだから、当然プリンタも内蔵してて、モニター用のテレビさえつなげば、手紙やハガキのあて名書きなどが、どんどんワープロできる。さらに、1MBの3.5インチマイクロフロッピーディスクドライブも内蔵して、パソコンとして使う場合には、すべてが最初から揃っている強力なマシンとして使いこなすことができるのです。また、キーボード部とプリンタ部を折りたたんで、ラジカセみたいに手軽に持ち歩けることも、大きな特長のひとつです。

キャラといっしょに人生を考えるRPG!

ポニーキャニオン
☎03-221-3161
12月16日発売予定

媒　体	2DD(2枚組)
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	11,800円

ウルティマ　フォー

Ultima IV

QUEST OF THE AVATAR

クエスト・オブ・ジ・アバタール

これでもか! の雰囲気作り

下の9枚の紙芝居(写真)は、ゲームが始まるときのマクラ(前置き)のセリフを要約したもの。どこにでもいそうな"キミ"が、ひょんなことからウルティマの世界に足を踏み入れてしまう……というストーリーだ。

そしてキャラ作りが始まる。ふつうはいくつかの要素をプレイヤーの思いどおりに設定して作るが、ウルティマIVは違う。ジプシーの老婆の質問に答えていくうちにプレイヤーの性格が分析され、プレイヤーの性格にもっとも近いタイプのキャラが自動的に作られるのだ。

感情移入という次元の話ではない。ウルティマIVでのキャラはブリタニアにおける自分そのものなのだ。

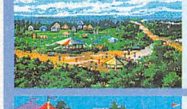
風は冷たかったものの、暖かな日差しのなかではそれもここちよかった。都会ぐらしでこびりついたホコリやアカも洗い流され始めた。

うとうとしていたキミはガラスのベルが鳴るような高い音を耳にしてわれにかえった。キラキラ輝く青い門のようなものから聞こえるようだった。

門のようなものは、突然まわりの空気とともに地面に吸いこまれていった。空中に残されたものは「ドサッ」という音とともに地面に落ちた。

そこには十字架の上に小さな輪がついたようなアンクと、かなり昔の図法で描かれた見覚えのない土地の地図に包まれた2冊の本が落ちていた。

ブリタニアの歴史の本を読み、アンクを手に持つと、丘の向こう側から妙に聞きなれたリュートの音が漂ってきた。キミは音のするほうへ進んだ。

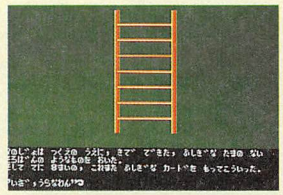

丘の向こうに見えるのはお祭りのようだ。キミはそちらに向けて斜面を下りていった。その祭りはありきたりのものとは違っていた。

祭りの入口に立っていた男がアンクを見るなり、そのままなかへ招き入れてくれた。音楽に突き動かされ、立ち止まることもなく歩いていった。

ひとごみの暗がりを抜けると、森のなかにもうひとつ離れてジプシーのワゴンがあった。音楽はそのワゴンからながれてくるようであった。

なかに入ると、アンクの首飾りをしたジプシーの老婆が立っていた。老婆はキミがたどる道を占ってくれようとしている。

プレイヤーの性格がキャラに反映する!


老婆はこの不思議な盤の左右にカードを置きながら質問する

老婆が質問するときに2枚ずつ並べるカードは全部で8種類あり、8つの徳(修行の目標)を表している。プレイヤーは、示された2つの徳のうちどちらを尊重しているかを答えるのだ。

ベイラー(勇敢さ)のカード

オネスティー(誠実さ)

ジャスティス(正義)

コンパッション(慈悲の心)

ヒュミリティ(謙虚さ)

スピリチュアリティ(崇高な心)

オナー(名誉)のカード

サクリファイス(献身)

©Origin Systems, Inc.

見聞を広め、悪と戦い、そして悟る

キャラのタイプは下の写真のように8種類あり、タイプによって始まるときのレベルから持ち物、出発地点まで変わる。とはいっても、タイプによる優劣ははっきりしない。ウルティマIVにおけるプレイヤーの目的はものすごく抽象的で、アバタール(聖者)になることだからだ。

会話で見聞を広める

アバタールになる方法は、ブリタニアにの町や村、城や宮殿に住む多くの人に会って少しずつ情報を集め、つなげていけばわかる(はず)。

会話は、①話しかける、②名前を聞く、③なにをしているのか聞く、④③の答えのめぼしいことばについて聞き返す、というパターン。会話の内容をメモしておかないといつになっても情報はヒントにならない。ヒントになるのは、聞き覚えのある名前の人に会い、その人にまつわることばについて聞いたときなのだ。

また、同じ人に何度も同じことを聞いたり、会ったことのある人について聞かれたときに知らないなどと答えると、誠実さに欠けていると思われることもある。

旅は道連れ最高7人

ブリタニアには8つの町があり、そのうちの7つには、ともに旅をしたいという人がいる。自分が正しい行動をし続けていていれば、いっしょに行動できる。仲間が増えれば魔法を使える回数が増えるし、戦闘も楽になる。

悪を倒してレベルアップ

モンスターを倒すと経験値が増え、レベルアップする。ただし、なんでもかんでもやっつければいいのではない。悪いヤツだけを倒すのだ。

意識的に悪いことをしているヤツらがウルティマIVにおける"悪"。本能だけで行動している動物たちは悪ではない。ヘビなんかは襲われたとき以外は戦ってはいけない。戦闘シーンから出て逃げればいい。ただし、ほんとうの悪に戦いを挑まれたら戦わないといけない。逃げるのは臆病者だ!

↑バード(吟遊詩人)。慈悲の町ブリティンの近くからスタート

↑ドルイド(ドルイド僧)。正義の町ユーの近くからスタート

↑ファイター(戦士)。勇敢さの町ジェロームの近くからスタート

↑メイジ(魔術師)。誠実さの町ムーングロウの近くからスタート

↑パラディン(騎士)。名誉の町トリンシックの近くからスタート

↑レンジャー(森の人)。崇高な心の町スカラ・ブレイでスタート

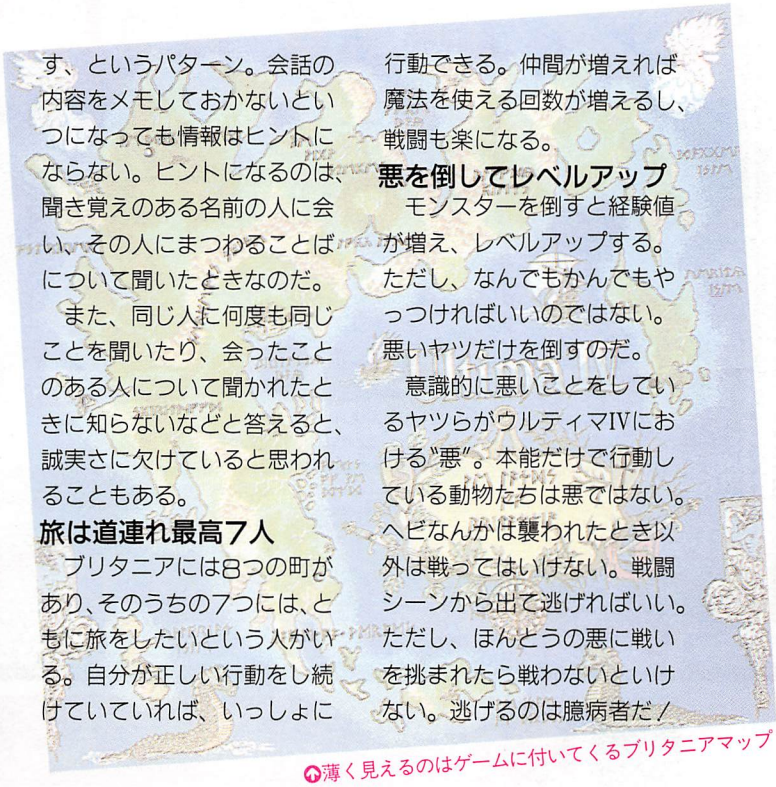
↑シェファード(羊飼い)。廃墟の町マジンシアの近くからスタート

↑ティンカー(鍛冶屋)。献身の町ミノックの近くからスタート

↑戦闘シーン。地形は戦いが始まったフィールドによって変わる

↑神殿で瞑想すると徳が備わってくる。マントラとルーンが必要

↑海賊との戦い。勝つとこの船に乗れるようになる


↑薄く見えるのはゲームに付いてくるブリタニアマップ

↓フィールドの中央やや右上の光っているものがムーンゲートだ

↓正しい行いを続けていれば仲間が増えてくる。7人まで増える

↓ダンジョンのなかは特別な部屋を除いて3D表示になるのだ!

FANTASY

太陽の神殿

TEMPLO DEL SOL テンプロ・デル・ソル

日本ファルコムの名作AVG『太陽の神殿』を東京書籍がMSX2に移植。操作性のよさとRPGのような広いマップ、深く難解な謎が特徴だ。

東京書籍
☎03-942-4138
12月中旬発売予定

媒　体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	内蔵S-RAM
価　格	7,800円

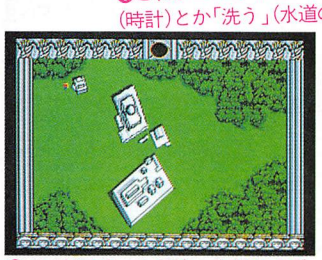
謎が謎を呼ぶ超ハードなアドベンチャー

密林を歩き、遺跡に入る

舞台はマヤ文明の古代都市チチェン・イツァーの遺跡。プレイヤーはまず右のような広いマップ(全部で36画面ぶん)を歩きまわって、遺跡を探っていく。

それぞれの遺跡の特定の場所から、プレイヤーはアドベンチャーシーンに入る(このページ下の写真参照)。そこでは「見る」や「取る」などのコマンドも、場所もアイテムもすべてアイコン(行動や物を表すシンボル)で指示していく。ことばを入力する必要がないので、なにをするにも楽に対応できるのだが、一方、謎は深く、広く、複雑にからみあい、最初のころはただ遺跡のなかで迷うばかりだ。

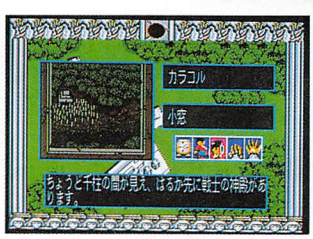
これがコマンドのアイコン。「見る」「取る」などをシンボルで表している。「待つ」(時計)とか「洗う」(水道の蛇口)なんていう珍しいコマンドを含め、全部で12個ある



ここはスタート地点。とりあえず近くの建物のほうに歩いてみると

特定の地点で四角い枠が点滅する。この枠が建物への入口であり、さまざまな謎を解いていくアドベンチャーシーンへの入口でもある

なかに入ったところ。たとえば、「小窓」と「見る」を選ぶと……



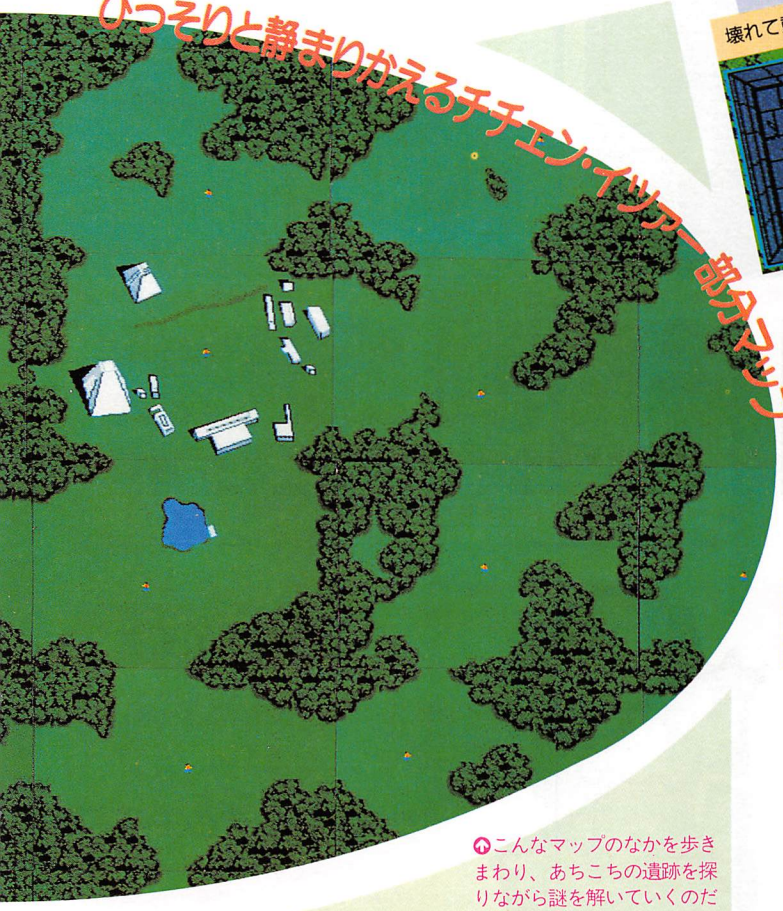
小窓から見える風景が出る、というふうに進むのだ

©日本ファルコム／東京書籍

古代文明が残した奇妙な謎とトリック

遺跡のなかには、高度なマヤ文明の残したさまざまなトリックが仕掛けられている。はじめ、静まりかえったチチェン・イツァーのあちこちでさまざまな探索を試みるうちに、プレイヤーは、多くの謎の遺物に出会うだろう。そして、ひとつの謎を解くたびに死んだような遺物のなかに、はっきりと高度な古代文明が生きていることに気づく。

たとえば、光る石柱は宝殿の石像と深い関わりがあり、宝殿は壊れた歯車といくつもの謎をとおしてつながっている。どの謎もほかの謎と何重にも関係しあい、しかも、謎を解くたびに、次から次に新しい謎が登場してくる。写真にあるものは、ごく最初に出会う、比較的浅い謎の一部にすぎない。しかも、謎の向こうにはいくつもの死のワナが仕掛けられているのだ。



こんなマップのなかを歩きまわり、あちこちの遺跡を探りながら謎を解いていくのだ

最初、アイテムはバンドエイドとライターだけ

ゲーム終盤近くで持てるだけのアイテムを持ってみたらこうなった。まだほかにもある

これもふつうはただの柱だが、ある謎を解くとこんなふうに不思議な光を放つ

左下のハンドルを回してもカラ回りするだけでなにも起こらない

あるアイテムを使って見ると謎の青いブロックが浮かびあがる壁もある

ここにある宝物は、いろんなところで役に立つ

壁にボツンとある穴をのぞくと鍵がある。手を入れても届かない

宝殿にある像と同じように首のない像がもうひとつある。どちらも重要

太陽の鍵を求めて

複雑にからみあう謎の糸をひとつひとつ解きほぐすうちに、プレイヤーは太陽の神殿にたどりつく。そこに、祭られている「太陽の鍵」を手に入れるのがこのゲームの最終目的なのだ。ラストには、美しいグラフィックとBGM、ちょっとSF的なエンディングが待っている。

他機種版と比べ、MSX2版では謎の数が増え、謎の関係も一部が変更になっている。このエンディングもMSX2版独自のものだ。

すきまから美しく光る鍵が見える。これこそ探し求める太陽の鍵だ

待望のMSX版、発売迫る！

DRAGON QUEST II

ドラゴンクエストII 悪霊の神々（あくりょうのかみがみ）

エニックス
☎03-366-4345
1月下旬発売予定

媒　体	
対応機種	MSX　MSX2
RAM	16K
セーブ機能	パスワード
価　格	未定

大神官ハーゴンを倒しに行こう！

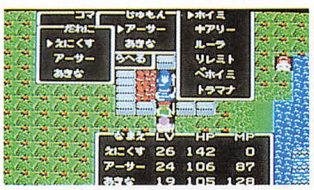
ファミコンで空前のヒット作となった『ドラクエII』。MSXとMSX2専用のものと2つ同時に発売される予定があり、今回紹介するのはMSX用のものだ。

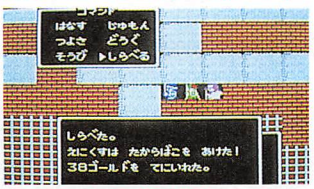
前作で活躍した勇者の子孫のローレシアの王子が、ほか2人の仲間を見つけ、経験値をかせいでアイテムを全て集め、敵の本拠地〝ロンダルキア〟にいるハーゴンを倒すのがゲームの目的なのだ。武器16種、防具18種、アイテム31種、魔法の呪文22種を使いこなし、戦っていこう。

↑ここからRPG独特の、深くて長い戦いが始まるのでした

↑前作の4倍もある広さ。ローレシアからスタート！

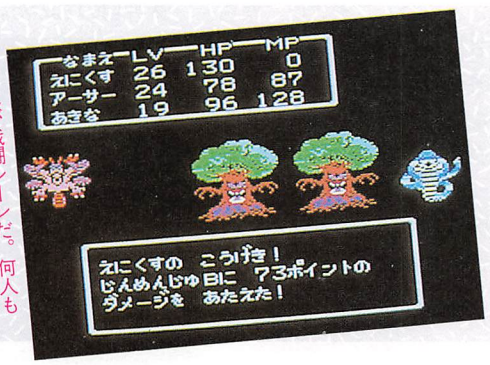
↑3人一緒に宿屋に来てどうするんだろうと思いつつ、着いたところ


↑パパッとマルチウインドウが開き、必要な項目を選択できるのだ

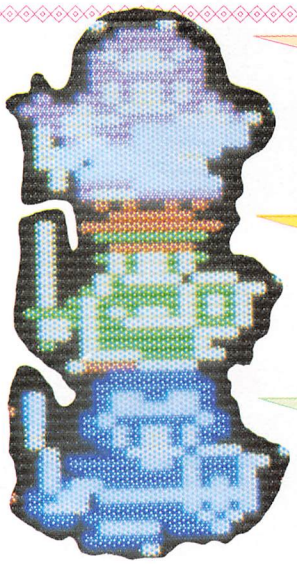

↑洞窟の中で宝箱を発見。アイテムなんかは敵を倒せば出ることもある

3人で戦おう

このゲームは、ローレシアの王子、サマルトリアの王子、ムーンブルグの王女の3人が主人公だ。ローレシアの王子は呪文が使えないけど戦いに強く、あとの2人はそれぞれ13種の呪文を使えるのだ。3人協力して戦わないと、目的は果たせないというワケ。



↑これが戦闘シーンだ。何人もまとめて出現するので、どれから順番に倒すかを考えよう。また、逃げるのもいいかもしれないナ



ムーンブルグの王女

↑3人の中の唯一の女の子。最強といわれる呪文、〝パルプンテ〟を使える

サマルトリアの王子

↑剣を持つ手もりりしい王子。ムーンブルグの王女よりも成長が早いので、とても頼もしい人なのだ

ローレシアの王子

↑旅の始めはこいつが一人。途中のどこかであと2人を捜しださなければいけないので、とても負担が多いという、せつない役だ

©エニックス

イメージでプレイするファンタジーRPG!

FAN-NEWS

ウィザードリィ

ウィザードリィ

PROVING GROUNDS OF THE MAD OVERLORD!

アスキー
☎03-486-8080
12月11日発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	9,800円

名前と個性に感情移入する

キャラクタ作りから始まる。自由に名前を付け、名前になじむように個性を付ける。個性は、①キャラクタの種族(5種族)②属性(善、悪、中立のどれか)③6つに分けられた特性(強さ、IQ、生命力など)④クラス(8種類の職業)という4つの要素の組み合わせで表現される。そして、気の合う6人までのキャラクタでパーティを組む。冒険の準備をすませたら迷路に行く。つまり、このページの4つの連続写真が、『ウィザードリィ』の基本だ。

パーティが迷路で魔物を倒すと魔物を倒したときに生きていたキャラクタ全員の経験値が上がる。あるていど経験値が上がるとレベルアップする。ただし、パーティごとレベルが上がるのではない。レベルアップに必要な経験値はキャラクタのクラスによって異なるのだ。迷路を出ると、レベルアップするキャラクタとレベルアップ候補となるキャラクタがいる。

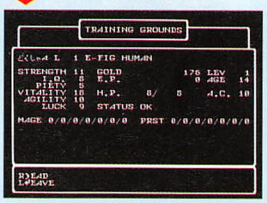
また冒険に行かなくては。

異邦人たちよ去れ。このヘンなおじさんがたまらなく好き!

キャラクタ作り

キャラクタ作りは名前の入力から始まる

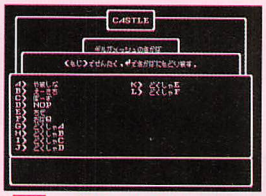
名前に合うように特性や職業を決める



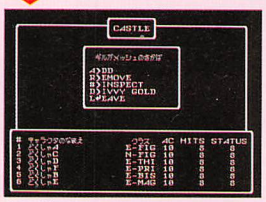
キャラクタは数字だけで表現される。容姿はイメージまかせ

パーティ編成

ギルガメッシュの酒場で人材を募る

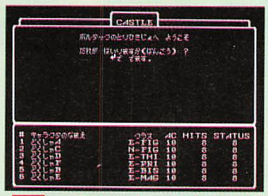


城にいるキャラクタがリストアップされる



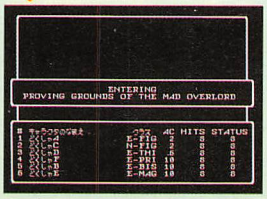
冒険に必要なキャラクタを6人まで選んでパーティを組む

冒険の準備



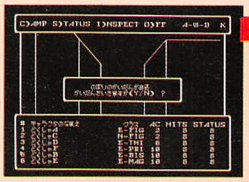
ボルタック商店に行って武具を調達する

職業によって使えないものもあるので注意

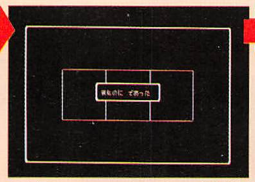


ギルガメッシュに戻って武具を装着してから迷路へ向かう

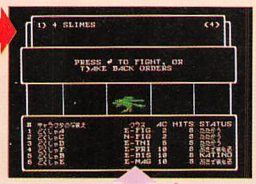
迷宮での冒険



迷路の入口には階段がある。これを登ると城へ戻れる

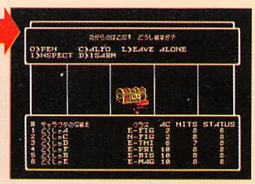


迷路にはいくつもの部屋があり、魔物がいたりする



魔物との戦い。プレイヤーが戦い方を設定すると始まる

魔物が全滅するかパーティが全滅するまで戦いは続く



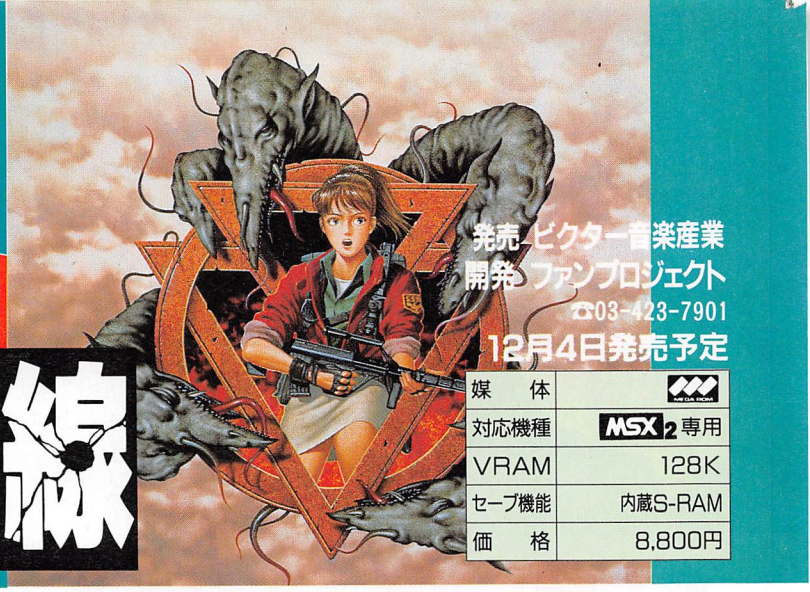
魔物を倒すと経験値のほかに宝の箱が出てくることも

©アスキー

FAN NEWS

広大なマップ、不気味な死霊の群れ。
街から人々を救い出せ！

死霊戦線 WAR OF THE DEAD

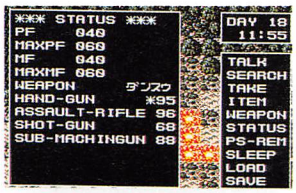


発売 ビクター音楽産業
開発 ファンプロジェクト
☎03-423-7901
12月4日発売予定

媒　体	
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	内蔵S-RAM
価　格	8,800円

チャニーズ・ヒルに何が起きたのか？

ある日突然静かで平和な街―チャニーズ・ヒルからあらゆる通信・交通の手段が途絶えた。いつもと変わらない外観をよそに、その内部では想像を絶する何かが起きているのだ。科学者達によれば、超自然的で霊的な現象がこの街を襲ったらしい。



ステイタスを表示したところ。自分のパラメータの他に武器の状況も見ることができるのだ

●画面構成はこうだ

これがマップモード。建物があったら迷わずに中に入ってみよう。新しい展開があるはずだよ

こっちは戦闘モード。大きいキャラクタどうしの戦いは迫力がある。ジャンプでうまくかわせ

最後の頼みの綱は超能力特殊攻撃部隊S－SWATだけだ。しかし、その精鋭達も次々と消息を絶ち、残るは最年少の女性隊員ライラ・アルフォンただ一人になってしまった。プレイヤーはライラとなって、この"チャニーズ・ヒルの怪"に立ち向かうのだ。

コマンドはいつでもマルチウインドウで表示させることができる。そうして出会った人々と話したり、いろいろなものを自由に調べたりして街に起きた謎を解いていこう。

またゲームの中には時間の流れがあって、ライラの受けたダメージは、眠ることで回復するのだ。

ある日の
チャニーズ・ヒル

早朝・朝・昼・夕方・夜と時間がたつにつれて、背景の明るさも自然に変化していく。んー、リアルだなあ

生存者をさがして教会へ運べ

街の中で1か所だけ怪物達が襲ってこれない場所がある。それはスタート地点となる教会だ。したがって街のどこかにいる生存者達を発見したらTAKE（テイク）コマンドを使って教会まで連れて行こう。

それから人と会話することが重要な要素となっていてそこで得た情報から自分の取るべき行動がわかるのだ。

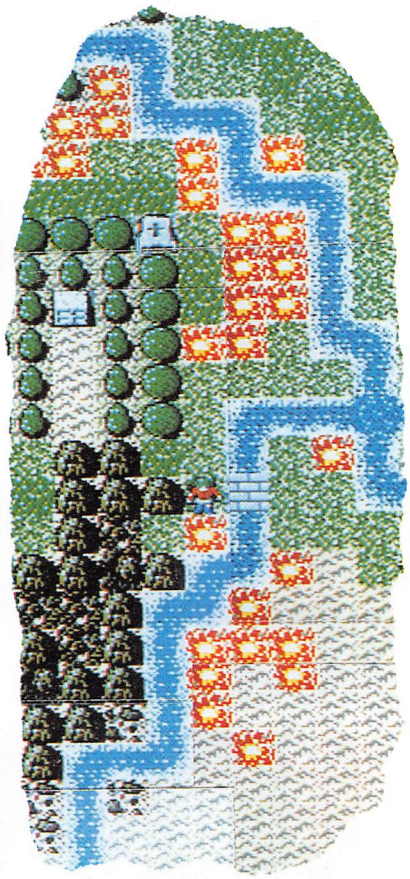
あとライラには超能力があるので、自分の持っている武器に"念エネルギー"を封じこめて破壊力を上げることができるぞ。

学校で先生に会うと、こんなことを言われた

暗い屋根裏でやっとキャロルを見つけた

キャロルを連れて教会へ向かうところ

助けた兵士からある重要な情報を手にいれた



スタート地点付近のマップだ。これで街全体のほんの一部でしかない。実際にはかなり広そうだ

©FUN PROJECT

FAN-NEWS

軍人将棋

洞察力をはたらかせて総司令部を侵略せよ！

パック・イン・ビデオ
☎03-226-9491
12月16日発売予定

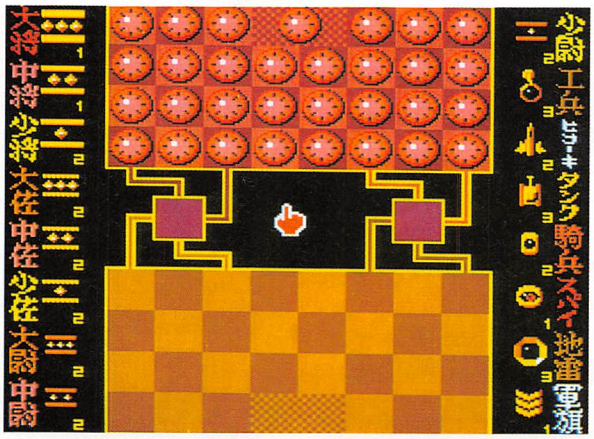
媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価　格	5,800円

どこにコマを配置するかが問題だ☆

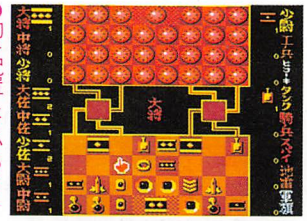
そのむかし流行した『軍人将棋』。このゲームはそのリメイク版。

プレイヤーは、大将、中佐、タンク、スパイなど動きと強さの異なる16種類の駒を自国側に配置して、コンピュータ（名前はBAGU）と交互に駒を進めていき、敵の総指令部を占領することが目的だ。

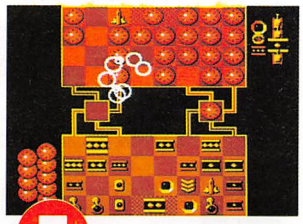
しかし敵の操作する駒は、見えないので種類がわからないようになっている。だから敵の駒の移動パターン、自分の駒との戦闘結果などから敵の駒の配置を推理しながら戦略を企てることになる。勝敗はプレーヤーの鋭いカンと洞察力にかかっている、というシビアなゲームなのだ。



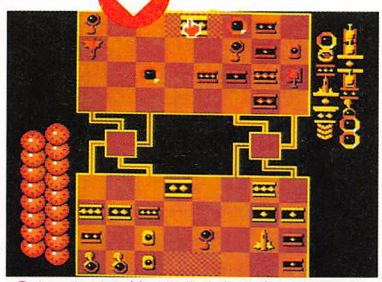
↑ゲームはまず駒の配置から始まる。アイコンを操作して駒を指定し、自国の領地内のマスに1個ずつ置いていく。どちらかの少佐以上の駒が相手の総指令部（アミ模様になっているところ）を占領すると勝敗が決まる。このゲームには勝ち数と連勝数のランキングがあるので、みんなで順位を競い合ってワイワイやると楽しいだろう。とにかくBAGUに勝つには駒の配置が勝敗を大きく左右するので、慎重に戦略を考えながら駒を置いていこう



→駒を配置しているところ。この配置はわりとオーソドックスなものだ



→敵の駒とぶつかって、これは勝ったとき。今のところ自国側が優勢だ

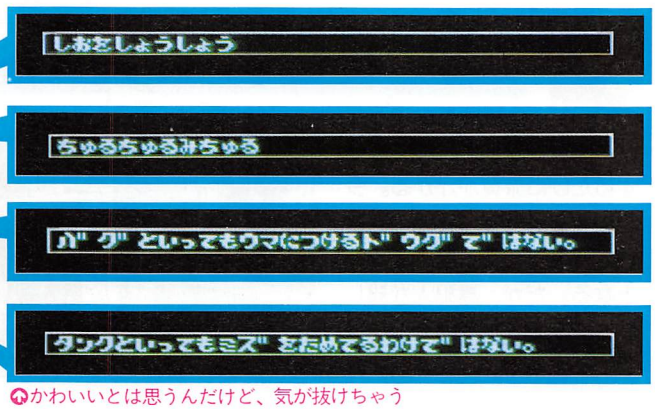


↑やった！　敵の総指令部を占領した。さあ、ランキングが楽しみ！

コンピュータのギャグがキツイ！

敵の駒が移動するときやタイトルのとき、BAGUがギャグを言うが軽く聞き流そう。

→こいつがBAGU胸像みたいだ



↑かわいいとは思うんだけど、気が抜けちゃう

©パック・イン・ビデオ

無実の罪で6年もの時と恋人ミレーヌを失った男、レイモンドの復讐が始まる！

L'Affaire

ラ・フェール

～失われた時を求めて～

パック・イン・ビデオ
☎03-226-9491
12月16日発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	5,800円

6年の年月を奪ったヤツを探せ！

レイモンド・バードンはふつうの青年だった。そう、6年前は……。あのいまいましい日、彼はうその証言によって、カジノ強盗の罪をきせられ、6年もの刑務所暮らしを余儀なくされてしまったのだ。最愛の女性ミレーヌでさえ彼のもとを立ち去った。しかし、いま刑務所から出た彼は真犯人追求のため、この広いヨーロッパ中を探しまわることに執念をもやしていた。そして、そのことを真犯人に知られないため、彼は変装してパリの下町から捜査を開始したのだ。

以上のようなストーリー設定のもとにこのAVGはスタートする。

真実を知るために、ぼくは変装する

あの事件のことについては誰も語りたがらない。相手の警戒心をなくしたり、場末の人間の話を聞くために彼は4人の人間になる。パリのムーランルージュではギャングの姿で聞きこみをしなくてはならない。デジタイズした顔が、とてもリアルな感じで、映画の中に引きこまれるように展開していく。

素顔	サギ師
ギャング	新聞記者

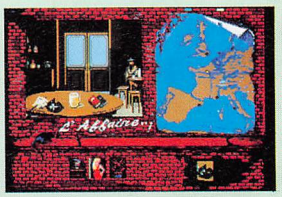
真犯人を探しだし、ミレーヌと再会したい！

1か所捜査をするたびに30分が経過。さらに移動するたびに旅費がかかる。今回の捜査は時間の経過に留意して捜査することがポイントとなる。だが、真犯人が殺し屋をやとって彼を消そうとしている。急げ！

カーソルを合わせてクリックするだけ

AVGだというのにキーボードによる文字の入力も、選択によってのコマンド入力もいっさいない。すべて画面上を移動するカーソルで操作する。アイテムを使うときはアイテムの絵の上へ、聞きこみをするときも画面上の人物へカーソルを、といった具合。じつはマウスに対応しているめずらしいゲームなのだ！

アイテムを取る・使う



テーブルのサイフにカーソルを合わす

クリックするとアイテムが表示される

聞きこみをする

道のまん中にいる人に話をしてみると、デジタイズされた顔が右下に表示され、話しだす

©INFOGRAMES 1986

FAN-NEWS

リアルタイムに進行していくAVGって、やっぱりおもしろい！

Reviver

REAL TIME ADVENTURE GAME

リバイバー

アルシス ソフトウェア
☎0956-22-3881
発売中

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	6,800円

破壊と滅亡から人々を救うのだ

現実からは遠くはなれた世界、ハロウディーンでアーディスとサダリアーンという2人の神が対立していた。アーディスは大邪神サダリアーンを倒すために、魔導師タンダライドに命じ、かつての勇者の生まれ変わりである青年(タカアキ)を呼びよせた。突然この世界に連れてこられた

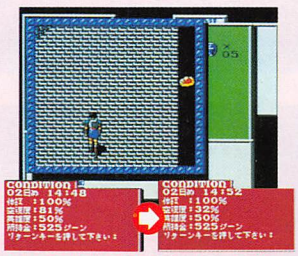
↑右側にいるのがアーディスだ

↑本名・藤本貴明。トレーナーにジーパンという姿で目がさめた

タカアキの持ち物といえば着ているものだけ。これでは剣や魔法の支配する世界で使命を果たすことなんかできるわけない。まずはお金を手に入れて武器を買って……と、冒険はここから始まるのだ。

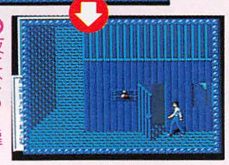
状況は時間で変化

ゲームの中には時間の流れがあって、時間の経過によって状況が変化する。例えば酒場や宿屋は夜にならないと開かないし、空腹になると画面中央でパンが点滅を始めて教えてくれる。



↑空腹率が80%を越えたら食事をしよう。体力が復活するぞ

←昼間は酒場に入れないのだ



←夜になると扉が開いた！

街を歩きまわって情報を集めろ

木や建物に厚みを感じさせる立体的なマップが、タテにもヨコにもスクロールする。キミはこの中を歩いて冒険に必要な情報や、いろんなアイテムを集めるのだ。

情報は、街を歩いている人と会話して得られる。何度も同じことを聞くと「さっき言ったでしょ。頭悪いわねえ」と言って教えてくれなくなってしまうので、1度聞いたことはしっかり覚えておこう。

↑戦闘シーンになると「でああああああ！」とでかい声で叫ぶのだ

必要なアイテムはショップで買い求める。お金のため方は左の写真を見てね。

→宝石を売るとかなりいいお金になるよ

→剣士に声をかけてみた

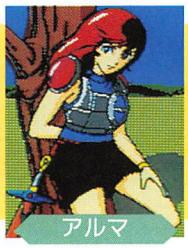
↓別の街に移動するときこの竜に乗る。いわばハロウディーンのタクシーだ

↑こんなに悲しそうな顔をしているのには訳が……

主な登場人物

→タカアキにいろんな助言をしてくれる良き味方

→悪の化身。彼の野望を打ち砕くのが最終目的だ



→最初にタカアキの仲間となるスゴ腕の女性剣士

→この国で最も強い剣士。やがて彼も仲間になる

©アルシス ソフトウェア

超新作ソフト紹介!

カミング COMING

ドラゴンバスター

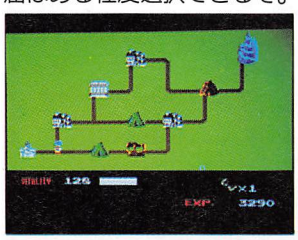
ナムコ☎03-756-7651			
12月19日発売予定		VRAM	128K
媒　体		セーブ機能	
対応機種	MSX2専用	価　格	5,800円

●元祖龍退治。洞窟を突破してドラゴン山をめざせ!

1985年にゲームセンターではやったアクションゲームの移植。内容は先に移植されたファミコン版に近いそうだ。

主人公クロービスは、ドラゴンにさらわれた王女セリアを、救うべく旅をしている、というストーリー。8つのラウンドで8匹のドラゴンを倒せば目的を達成できるのだ。ドラゴンのすみかであるドラゴン山へ、鍾乳洞や廃墟などの洞窟を突破して向かい、ドラゴンを倒せば1ラウンドクリア。ドラゴン山へはいくつかの道順があり、通過する洞窟はある程度選択できるぞ。

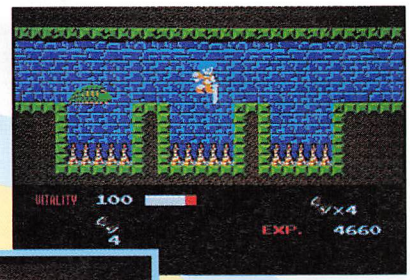
洞窟内ではウジャウジャ敵キャラに合うかわりに、アイテムを集められる。それを使ってドラゴンや洞窟での戦いを有利に進めるのだ。



↑まず、そのラウンドの全体マップが表示される。ここでどのルートを通るかを決めて、進んでいく

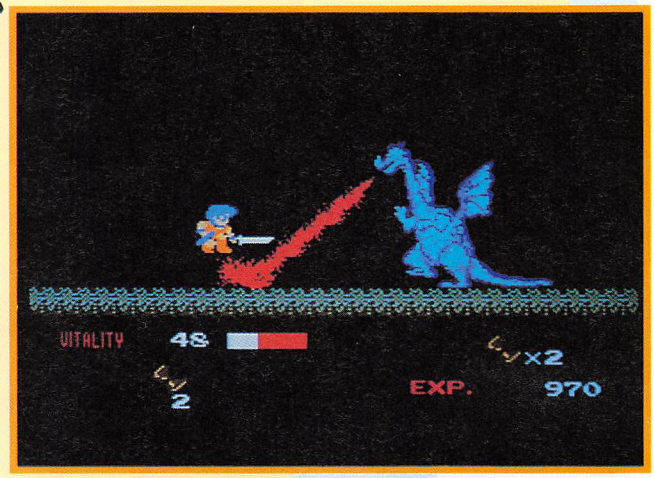
↑さらわれた王女様。ラウンド8のドラゴンに捕まっている

→主人公。カブト割り、垂直斬りなどが得意技



→洞窟内には、地形のしかけも多い。こんなところで、うっかり足を踏みはずしたりしたら、とげとげでバイタリティーが減っちゃう

←手強いウィザード出現。こいつをやっつけなくては、この部屋から出られないのだ。でも、やっつければアイテムが出るに違いない

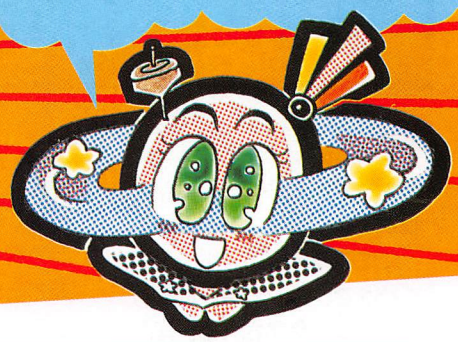


↑ドラゴン山での戦い。ドラゴンがするどく炎を吐いてきた。当然、ラウンドが進むにつれて、ドラゴンは手強くなっていくのだ。がんばれ〜!

©㈱ナムコ

SOON スーン

移植版やオリジナル作品など、年末年始にかけてますます充実していくMSXのソフトたち☆目をキラキラさせて、発売を待ちます♡



忍者くん ～阿修羅の章～

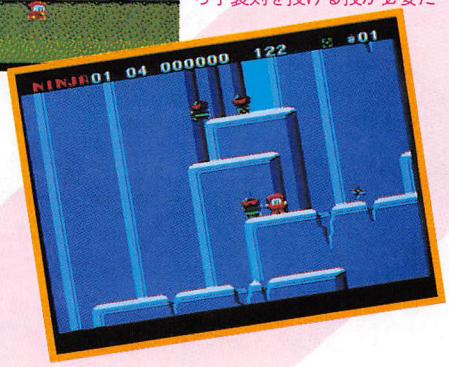
ハル研究所☎03-252-5561			
12月20日発売予定		VRAM	64K
媒　体		セーブ機能	
対応機種	MSX2専用	価　格	5,600円

●ファミコン版と少し違う痛快明朗アクションゲーム

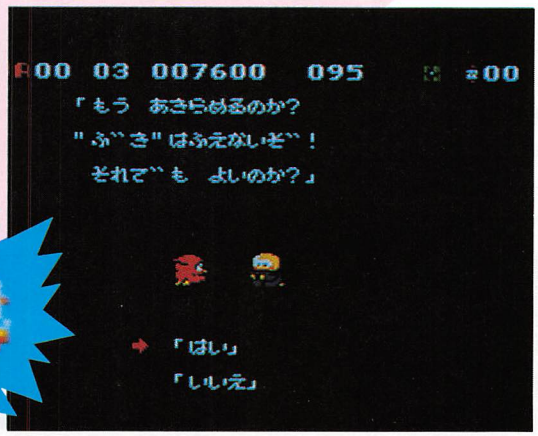
はりきりボーイの忍者くんの目的は、29ラウンドをクリアして最終の30ラウンドに出てくる敵キャラを全部倒すこと。ラウンドは、縦、横、縦と横の3種類にスクロールし、クリア条件は出口を見つけるか敵を全部倒すかの2つなのだ。忍者くんの武器は手裏剣やバクダンなど4種類あって、始めは手裏剣で攻撃するか、敵を頭からふみつぶすしかできない。パワーアップするためには、3ラウンドごとにあるボーナスラウンドをクリアすること。クリアすると『よくやった。おまえにこれを授けよう』という声がして、1つずつ武器が増えていくしかけになっている。敵は見た目のカワイイやつが多いけど、意地悪にも無敵のやつも出てくるのだ。「ひっど～い」なんて言ってられないほど、先の長いゲームだ。

敵をやっつけると巻物が出る。ラウンドをクリアしたときのボーナス点になるのだ

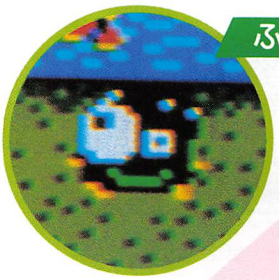
ここはタテスクロールのラウンド。がけに飛び移りながら手裏剣を投げる技が必要だ



忍者くんの隣りにあるのが次のラウンドへの出口。敵を倒さなくても出口に行けばナントかなるネ



ボーナスステージをクリアして外へ出るとこういう画面になる。こう聞かれたら、あきらめませんと言って武器をもらおう



ふみつぶす

上から乗っかってしまえっ! ざまぁーみろ☆

手裏剣攻撃

忍者たるもの手裏剣が使いこなせなくてどーする!

あいにくやられてしまったところ……

©UPL/ハル研究所

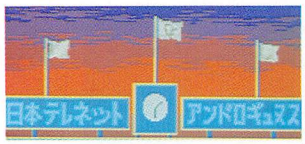
プロ野球FAN ～テレネットスタジアム～

日本テレネット☎03-268-1159			
12月下旬発売予定		VRAM	64K
媒　体		セーブ機能	
対応機種	MSX2専用	価　格	7,800円

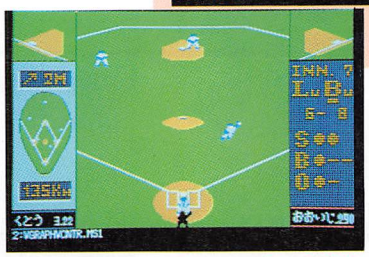
●2種の遊び方と美しい画面で盛り上がる野球ゲーム

野球はみんなのスポーツってわけで、誰でも楽しめる野球ゲームが発売される。遊び方その1は、対コンピュータとの勝ち抜き戦、2つめは2人で自分の好きなチームを選んでの3ゲーム・マッチ戦だ。盗塁ができないことなど、改良の余地はあるけど、今までのMSXの野球ゲームとくらべると、かなり凝ったゲームだ。

これがバッターのフォーム。なかなか芸が細かいと、つい感心してしまうのだ

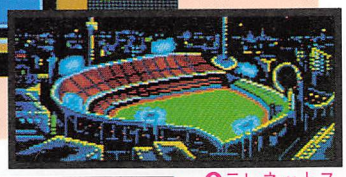


しっかり宣伝もしている気くばり



とぁーって、球を取ろうとしているところ

どっかでよく見る名前の選手。成績の一覧表に、打率などのいろいろなデータが出る



テレネットスタジアムが、夜空にくっきり！

3塁のほうに球が飛んだ。バーズってすごい

反生命戦機 ANDOROGYNUS（アンドロギュヌス）

日本テレネット☎03-268-1159			
12月下旬発売予定		VRAM	128K
媒　体		セーブ機能	
対応機種	MSX2専用	価　格	7,800円

●どんどん下に落ちていっちゃうアクションゲーム

宇宙を脅かす反物質星"ウルド"を破壊するのが目的。

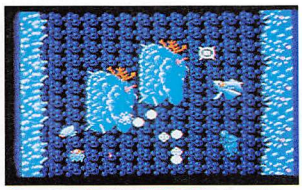
キミは男性から女性へと変身するアンドロギュヌスを操作して、下から上へとスクロールする縦型の洞窟を降りていく。途中、上から送られてくるアイテムを取ってパワーアップしていき、ステージ最後に待つ巨大なボスキャラを倒してステージクリアだ。

各所に美しいビジュアルシーンが盛りこまれている全13ステージは手応え十分だぞ！

ステージ7から女性に変身して戦うのだ

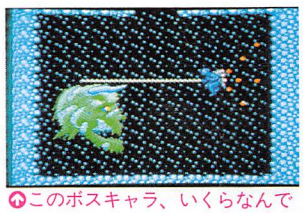
とっても強くて怖そう。この人と左の写真の人が同一人物だとはとても思えない

障害物があったらかわして、ひたすら下へ進むのだっ！



このあたりは足場がなく、落ちていくだけ。ちょっと怖い

アイテムを取ってしっかりパワーアップしていないと苦しいぞ



このボスキャラ、いくらなんでもでかすぎる。倒せるかなあ？

©日本テレネット

THE プロ野球 激突！ペナントレース

コナミ☎03-264-5678
1月下旬発売予定

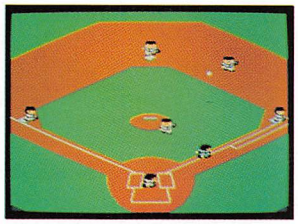
媒体		VRAM	64K
対応機種	MSX2専用	セーブ機能	未定
		価格	5,800円

●コナミのはペナントレースを中心にした野球ゲーム

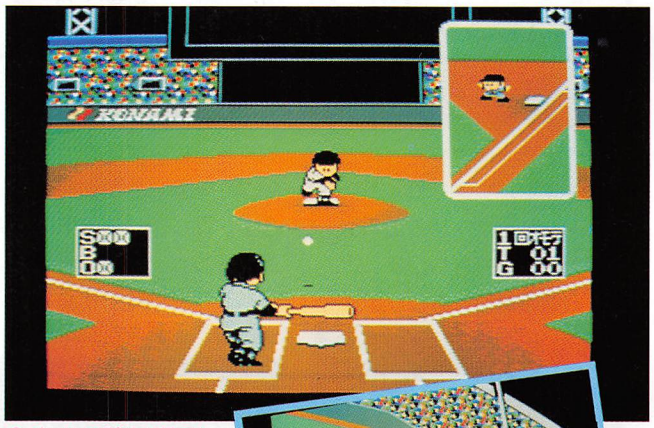
12球団中の1チームを選び、そのチームの所属するリーグで決められた試合数を消化すると勝率に従って順位を決定してくれる「ペナントレースモード」がいちばんの特長だ。ほかに2人で対戦できるVSモード、対コンピュータ戦で好きな対戦チームを選べるオープン戦モードもある。

メンバーひとりひとりでスタミナ、守備力、走力、打率、投手の球速・変化球のキレが違い、しかも、試合まえに打順や投手も設定できる。

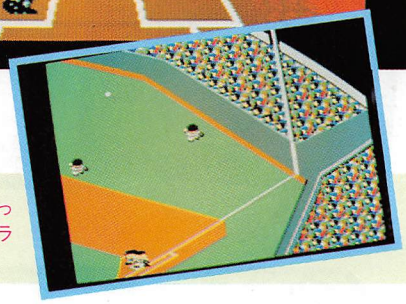
各チームごとに違うBGMは、あの『グラディウス2』で登場した内蔵SCC(ウェーブ音源LSI)を使用。ムードをさらに高めてくれそう。



打球が飛んでいくときはグラウンドを上から見た画面に変わる



ボールの影や1塁ランナーを表示するウインドウに注目。実戦感覚満点



ライトに飛んでいった打球をテレビカメラのように画面が追う

刑事〈大打撃〉社長令嬢誘拐事件

インフォマーシャル☎03-353-1071
12月下旬発売予定

媒体		VRAM	128K
対応機種	MSX2専用	セーブ機能	ディスク・パスワード
		価格	5,800円

●9パターンのマルチエンディングのアドベンチャー

「大打撃」という刑事が主人公の推理アドベンチャーだ。この主人公は型破りな刑事で、奇想天外な発言や行動はもちろん、かわいい女の子といけないことまでしてしまうとんでもないやつだ。

ゲームの目的は誘拐された美少女ゆかりちゃんを助け出し、犯人をつきとめることだ。

途中、バトルモードなど警棒やピストルを使って戦わなければいけないシーンもあって、単なるアドベンチャーでは終わらないゲームだ。

これが主人公の大打撃。こいつはかなりはちゃめちゃなやつだ

これはゆかりちゃんのお父さん。いかにも社長さんらしい

とにかく大打撃という主人公は型破りなやつだ

これが移動するときの画面。このモードのときに移動して指示に従ってアドベンチャー画面になる

こんなかわいい婦警さんがいっしょに捜査してくれるならいいね

©コナミ ©ファミリーソフト

エルスリード

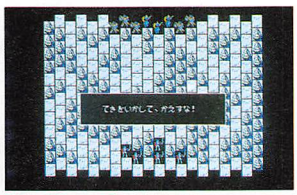
日本コンピュータシステム☎03-486-6588

12月中旬発売予定		VRAM	128K
媒　体		セーブ機能	内蔵S-RAM
対応機種	MSX2専用	価　格	6,800円

空想の世界を舞台にしたシミュレーションだ！

すでに他機種で発売されて人気を呼んだシミュレーションゲームだ。ボーゼルの率いる闇の軍団を打ち負かすことがゲームの目的になる。敵、味方ともに8部隊をエリアマップに配置して駒を進めていこう。同じエリアで敵の駒に遭遇すると、ヘクス画面に切り換わり戦闘が始まる。頭を使わないと勝てないのだ。

これがエリアマップ。占領した遺跡の数が多いと魔法が使える



実際に戦闘をする戦術マップだ。駒の進め方を考えないと全滅するぞ

バスタード

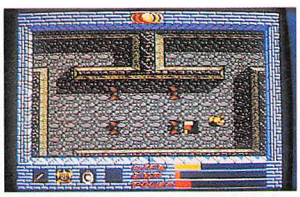
ザイン・ソフト☎0794-31-7453

12月中旬発売予定		VRAM	128K
媒　体		セーブ機能	ディスク
対応機種	MSX2専用	価　格	5,800円

バスタードという剣を捜すアクションRPG

主人公の若者は、貧しい家に生まれて金持ちから人間として認められなかったという悲惨な境遇に育った。

彼の家には、「莫大な宝石に相当する価値のあるバスタードの剣というものが、イリアスの塔にある」という言い伝えがあった。その富を得るために、彼はモンスターのいる魔のイリアスの塔へと向かった。



敵を倒してお金を得て、武器をどんどん集めていくアクションRPG

はたして彼はお金持ちになれるでしょうか。切実なストーリーだなぁ

波動の標的

ソフトスタジオWING☎0975-32-3929

1月下旬発売予定		VRAM	128K
媒　体	3枚(要漢ROM)	セーブ機能	
対応機種	MSX2専用	価　格	9,800円

コマンド選択式の難解アドベンチャーゲーム

草薙史朗という新聞記者が主人公。草薙がとある取材でベトナムに潜入し、無事脱出して日本へ帰国してから異変が起きた。帰国してまもなく突然新宿に黒い塔が出現し、やがて日本は軍事大国へと変わっていってしまう。首相を操っているのは闇一族というやつらで、草薙は事件を調べるため、闇一族との戦いに巻き込まれてしまうのだ。

300にもおよぶグラフィックが、草薙の挑戦を待っているのだ。

戦闘場面、たんなる背景、官能シーンなど、ドラマチックな画面

コマンドは数字をキー入力。闇一族の陰謀を阻止しましょうネ☆

MARS マース(仮称)

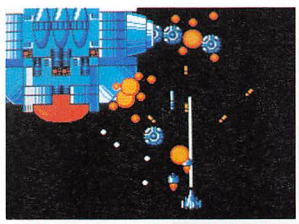
デービーソフト☎011-251-7462

3月上旬発売予定		VRAM	128K
媒　体		セーブ機能	パスワード
対応機種	MSX2専用	価　格	未定

戦略を立てて攻撃するシューティングゲーム！

これは敵を倒して単純に進んでいくのではなく、あらかじめ戦略を立ててから攻撃をするシューティングゲームなのだ。作戦は、レーダーと情報を見て決める。

また、自機は最初からオプション機を2つ持っているので、3機でフォーメーションを組んだり別々の武器を積んで攻撃をすることもできる。武器は敵を倒して手に入れたお金で、より強いものに生産できる。



自機の左と上にあるのがオプション機。無敵なのでバリアにもなるぞ

こういうふうにたくさんの情報を見る。それであ～だこ～だと考える

©日本コンピュータシステム　©ザイン・ソフト
©ソフトスタジオWING　©デービーソフト

MSX 発売予定ソフト CALENDAR

不確定なところが多いけど、すべりこんだ熱い情報をお届けしよう！

この情報は11月30日現在のものです。

発売予定日		ゲーム名	メーカー名	MSX MSX2用	MSX2専用	媒体	予定価格
12月	3日	うる星やつら	マイクロキャビン		○	D	6,800円
	4日	死霊戦線	ビクター音楽産業		○	R	8,800円
	5日	スーパーランナー	ポニーキャニオン		○	R	5,800円
	5日	ダイレス〜ガイガールーブ	日本テレネット(京都)		○	R	6,800円
	8日	女神たちの館	ドット企画		○	D	7,800円
	8日	MSX・FAN1月号	徳間書店	○	○	本	390円
	10日	イース	ソニー		○	D	7,800円
	10日	加藤正夫の実戦定石200	チャンピオンソフト		○	D	7,800円
	11日	ウィザードリィ＃1	アスキー		○	D	9,800円
	11日	怒	SNK		○	R	6,800円
	15日	天国よいとこ	タイトー		○	R	5,800円
	16日	ウルティマⅣ	ポニーキャニオン		○	D	11,800円
	16日	軍人将棋	パック・イン・ビデオ		○	D	5,800円
	16日	ラ・フェール	パック・イン・ビデオ		○	D	5,800円
	中旬	うる星やつら	マイクロキャビン		○	R	7,800円
	中旬	ハイドライド3	T&Eソフト	○		R	7,800円
	中旬	ハイドライド3	T&Eソフト		○	R	7,800円
	中旬	ミシシッピー殺人事件	ジャレコ		○	R	6,800円
	中旬	バスタード	ザイン・ソフト		○	D	5,800円
	中旬	リターン・オブ・ジェルダ	キャリーラボ		○	R	5,800円
	中旬	エルスリード	NCS		○	R	6,800円
	中旬	ドルイド	日本デクスタ		○	R	未定
	中旬	アシュギーネ〜虚空の牙城	パナソフトセンター		○	R	6,800円
	中旬	アシュギーネ〜復讐の炎	パナソフトセンター		○	R	6,800円
	中旬	太陽の神殿	東京書籍		○	R	7,800円
	19日	ドラゴンバスター	ナムコ		○	R	5,800円
	20日	忍者くん〜阿修羅の章	ハル研究所		○	R	5,600円
	23日	沙羅曼蛇	コナミ	○		R	6,300円
	25日	MSXプログラムコレクション50本	徳間書店	○	○	本	780円
	下旬	プロ野球FAN	日本テレネット(東京)		○	R	7,800円
	下旬	アンドロギュヌス	日本テレネット(東京)		○	R	7,800円
	下旬	天使たちの午後Ⅱ	ジャスト		○	D	未定
	下旬	殺しのドレス	フェアリーテール		○	D	7,800円
	下旬	D'	テクノソフト		○	D	未定
	下旬	シャロム	コナミ	○		R	5,980円
	下旬	刑事(大打撃)〜社長令嬢誘拐事件	インフォマーシャル		○	D	5,800円
	下旬	ソフィア	電波新聞社	○		R	5,300円
	下旬	ガーリーブロック	日本テレネット(京都)		○	R	6,800円
	？	アルカノイドⅡ	ニデコ		○	R	6,800円
	？	スーパーピエロ	ニデコ	○		R	5,800円
	？	ビクトリアスナインⅡ	ニデコ		○	R	6,800円
	？	コックピット	ニデコ		○	R	6,800円
	？	アメリカンサッカー	ニデコ		○	R	5,800円
'88 1月	8日	MSX・FAN2月号	徳間書店	○	○	本	390円
	上旬	バスタード	ザイン・ソフト		○	R	6,400円
	下旬	プロフェッショナル麻雀　悟空	アスキー		○	R	6,800円
	下旬	サイキックウォー	アスキー		○	D	8,800円
	下旬	サイキックウォー	アスキー		○	R	7,800円
	下旬	ドラゴンクエストⅡ	エニックス	○		R	未定
	下旬	三国志	光栄		○	R	14,800円
	下旬	信長の野望　全・国・版	光栄		○	R	9,800円
	下旬	THEプロ野球　激突ペナントレース	コナミ		○	R	5,800円

発売予定日		ゲーム名	メーカー名	MSX MSX2用	MSX2専用	媒体	予定価格
	下旬	波動の標的	ソフトスタジオWING		○	D	9,800円
	下旬	京都龍の寺殺人事件	タイトー		○	R	5,800円
	下旬	ブレイクショット	コナミ		○	R	5,800円
	？	キャンディキッス	ジャスト		○	R	6,800円
	？	忍者	ボーステック		○	D	7,800円
	？	コナミの新★10倍カートリッジ	コナミ	○		R	未定
2月	5日	ハッカー	ポニーキャニオン		○	R	未定
	8日	MSX・FAN3月号	徳間書店	○	○	本	360円
	中旬	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	ゲームアーツ		○	R	未定
	下旬	あけみとモアイの占いセンセーション	コナミ	未定	未定	未定	未定
	下旬	ヴァルツェル	ジャスト		○	R	未定
	？	王子ピンピン物語	東峰通商		○	D	7,800円
	？	ラスタン・サーガ	タイトー		○	R	未定
	？	つりきち三平	ビクター音楽産業		○	未定	未定
	？	麻雀狂時代	マイクロネット		○	D	未定
	？	MSXプログラムコレクション50本	徳間コミュニケーションズ	○	○	R	5,800円
3月	8日	MSX・FAN4月号	徳間書店	○	○	本	360円
	上旬	マース	デービーソフト		○	R	未定
	？	抜忍伝説	ブレイングレイ		○	D	9,800円

	ゲーム名	メーカー名	MSX MSX2用	MSX2専用	媒体	予定価格
発売日未定	戦場の狼	アスキー		○	R	5,980円
	魔界村	アスキー		○	R	5,980円
	ドラゴンクエストⅡ	エニックス		○	R	未定
	ウィルビドウ	SPS		○	R	未定
	ムー	キャリーラボ		○	R	6,800円
	ガーディック外伝	コンパイル		○	R	5,900円
	ほっとMILK	フェアリーテール		○	D	未定
	ドーム	システムサコム		○	D	9,800円
	シャティ	システムサコム		○	D	9,800円
	メルヘンヴェールⅡ	システムサコム		○	未定	未定
	上海	システムソフト		○	D	未定
	上海	システムソフト		○	R	未定
	ゾイド	東芝EMI		○	R	5,800円
	マグナム危機一髪	東芝EMI		○	R	未定
	プレデター	パック・イン・ビデオ		○	R	未定
	クレイズ	ハート電子	○		R	5,800円
	クレイズ	ハート電子		○	R	未定
	亜空戦記グリフォン	マイクロキャビン		○	R	未定
	AWACS	レーベンプロ		○	R	未定
	獣神ローガス	ランダムハウス		○	R	未定
	目指せパチプロパチ夫くん(仮称)	ココナッツジャパン		○	R	未定
	テスタメント	バショウハウス		○	未定	未定
	東京終末戦争	徳間書店インターメディア		○	R	6,800円
	ボンバーキング	ハドソン		○	R	未定

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

FAN VOICE

現実とはまったく別の世界をパソコンのなかに作りあげたい

宮本隆博

「ザイン・ソフト」の“ザイン”は、ドイツ語の“SEIN（ザイン）”（存在）からつけた名前です。存在をアピールするという意味をこめたわけですが、つづりのほうは国際的に活躍していくために英語ふうの“XAIN”に変えました。

わたしは、社会一般の基準からするとめちゃくちゃなんです。口も悪いですし。ザックバランというか、おおざっぱというか。むかしは神経質だったんですが、物事をあまりまじめに考えすぎると人間が小さくなってしまうので、今はなるべく柔らかく、楽に考えるようにしています。

だから、ソフトのコンセプトを決めるときも突拍子もないところから始まるんです。そのへんの、とんでもない発想とか、どろくささとかを支持してくれる固定ファンもいてくれるようですね。

パソコンでいちばん興味があるのは、そのなかでキャラクタが動くということです。そういうパソコンの特徴を最大限に利用して、現実とはまったく別の世界を作りあげたいという気持ちでソフト作りをやってきました。敵と戦って経験値をあげるなんていう安直なRPGではなくて、自分がほんとうにそのなかで視覚的に「経験」していくことのできるソフトを作りたい。なかなか難しいですけれど。

ソフトを作りはじめて3年越し、プログラミングの技術も含めて、いよいよ、自分の考えるソフトができるのではという感触が、今、あります。じつは、ゲーム名ももう決まっているんですが。まあ、来年の3月くらいを見ていてください。

「FAN VOICE」はその回の執筆者が次回の執筆者を指名していく、リレー・エッセイです。今回の宮本氏が指名した人物は、『魔王ゴルベリアス』などを送り出しているコンパイルの社長さん、仁井谷正忠氏です。

PROFILE

みやもとたかひろ　関西大学法学部卒。学生時代にFM－8、FM－7と出会って、ソフトを作りはじめ、1984年、株式会社ザイン・ソフトを設立。当初はひとりでプログラムから営業までをこなし、現在もプログラミングの現場にいる。ザイン・ソフト代表取締役。1960年、神戸生まれ。

EDITOR VOICE

元気かいと聞いてみたら、

『ウルティマIV』のある町にいた男の子は、「しあわせ」

と答えた。また別の町で出会った女の子に、なにをしているのか聞いてみたら「おともだち」と答えた。深い、じつに深い。このRPGは、たぶん、心やさしいおとなや思春期の少年少女に決定的な感動を与えるだろう。感動といえば、『シャロム』を担当したスタッフは、いくつかの場面で感動のあまり確かに涙ぐんでいたし、『ハイドライド3』は、このゲームのためにさんざん徹夜している担当者をして、なお「おもしろいですよ」といわしめた。ROM版『ザナドゥ』にしても、これまでの他機種版にあった綴りミスやプログラム上のミスなどがきれいさっぱり直っているし。ここのところMSXはついている。定評のあるソフトがきちんと移植され、いいオリジナルゲームが生まれ、さまざまな趣味、いろんな年齢の人がほんとうに楽しめるようになった。1988年、幸先のよさにうれしくなりつつ、

次号2月号は1月8日発売!!

AD INDEX

アスキー……82、83
コナミ……125、126、表3
コンパイル……93
ザイン・ソフト……88
サンクレスト……77
三洋電機……106、107
ソニー……表2、3、4、84、85
タイトー……81
T&Eソフト……94～97
T&Eソフト＋マイクロキャビン……98～103
㈱日本テレネット……86、87
日本ファルコム……92
ＨＡＬ研究所……89
ビクター音楽産業……105
ポニーキャニオン……91、92
マイクロキャビン……104
松下電器産業……表4

■PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR＝山森尚■EDITOR IN CHIEF＝北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■SENIOR EDITORS＝今野文恵＋渋谷隆■EDITORIAL STAFF＝上村治彦＋三浦昭彦■ASSISTANT EDITORS＝安藤敏＋太田雅季＋小幡英司＋白戸知己＋諏訪由里子＋田川実＋永吉敏男＋橋本光弘■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫■CONTRIBUTORS＝田崇由紀＋星野博和＋堀川浩司＋横川理彦〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝渡部孝雄■EDITORIAL DESIGNERS＝デザイラ〈人見和一〉＋原健二＋若尾輝見＋菅治孝＋山口浩司■ILLUSTRATORS＝遠藤主税＋しまづ★どんき＋中野カンフー＋野見山つつじ■COVER ARTIST＝青柳義郎■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈筒井雅浩・石塚壮一・崎山裕子・平間順子・無木紀久枝・姫野典子・佐取恵〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

©徳間書店　1988　本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

KONAMI

●画面は開発中のものです

マルチスクロール＋マルチプレイ＋マルチストーリーで、さらにスケールアップ！
常識破りの超巨大ボスキャラも登場!!

全MSXファンよ、

戦闘準備はいいか？！

沙羅曼蛇 2
サラマンダ

©KONAMI 1987 TM

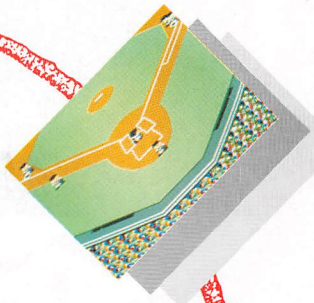
脅威のスーパーソフト“サラマンダ”、いよいよ12月23日、MSX界侵攻開始！
宇宙軍本部へ舞いこんだ、惑星ラティスからの緊急SOS。皇帝ラーズ18世は、
サラマンダ軍の野望を打ち砕くべく、イギーとゾウイーの2人にシード・リーク作戦の遂行を指令した!!
“炎の予言”とともに、数多くのゲームファンを恐怖の渦に巻きこんだ、
あの“沙羅曼蛇（サラマンダ）”が、いまMSX界に牙をむく！

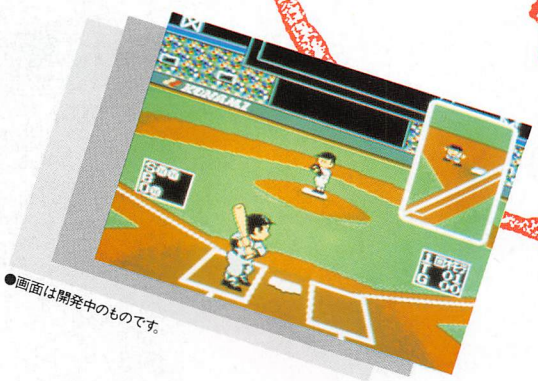
MSX対応　1Mビット　SCC搭載　オリジナルテレホンカード付　6,800円　12月23日発売

コナミ株式会社　本社 〒101東京都千代田区神田神保町3-25　大阪支店 〒561大阪府豊中市庄内宝町1-1-5　福岡営業所 〒810福岡市中央区天神2-8-30　札幌営業所 〒060札幌市中央区北1条西5-2-9
●MSXマークはアスキーの商標です

KONAMI

絶対カン！





●画面は開発中のものです。

ボリューム満点！ ひと味ちがうコナミの野球ゲーム

THE プロ野球 激突!! ペナントレース

MSX2対応　1Mビット　SCC搭載　5,800円　1月下旬発売

週間テレホンサービス実施都市　（関東地区） 東京：03-262-9110　（関西地区） 大阪：06-334-0399　（北海道地区） 月寒：011-851-3000　（北陸地区） 新潟：025-229-1141

SHALOM
シャロム™

KNIGHTMARE III

© KONAMI 1987

魔城伝説・完結編

MSX 対応　2Mビット

5,980円　12月中旬発売

3作におよぶ謎が、いま解明される!

コナミMSX初の2Mビット採用!
壮大なシナリオにもとづくニュータッチ・アドベンチャーゲーム。主人公は、グリーク王国で一匹のブタと出会い、はてしない冒険の旅にでることになったキミ自身だ!!

国民的ブームに応えて、緊急制作開始!

あけみとモアイの 占いセンセーション

MSX1,2 対応　1Mビット

価格未定　来春発売予定

占星術、手相、血液型占いetc.に、スーパーおみくじも加わって、ゲーム感覚いっぱい、盛りだくさんの内容。ご案内役は、ご存知、“あけみ”と“モアイ”。

楽しいゲームを、もっともっと楽しく!

コナミの 新・10倍カートリッジ

MSX1,2 対応　RAMディスク搭載

1Mビット+64KビットSRAM

5,800円　12月下旬発売

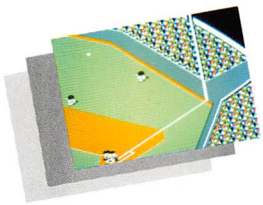
RAMディスク内蔵で、フロッピーやテープを使わなくてもゲームのセーブが可能に! 多彩な機能をプラスしたバージョンアップ版、待望の新登場!!

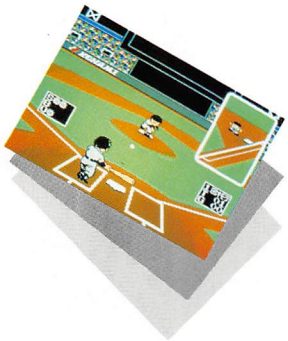
コナミ株式会社

本社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2-8-30
札幌営業所　〒060札幌市中央区北1条西5-2-9

●MSXマークはアスキーの商標です

今日は、





⚾オープン戦・ペナントレース・VS(2人同時プレイ)の3モード選択制⚾試合開始前に、打順の入替えが可能⚾ホームベース上でのクロスプレー等は、クローズアップ画面(マルチウィンドー採用)で、これまでにない大迫力を演出⚾守備力の上達とともに、ファインプレーも続々誕生⚾凝りに凝ったデモ画面⚾チームカラーを表現した楽しいBGMも大きな魅力

〔九州地区〕 福岡：092-715-8200　(四国地区) 愛媛：0899-33-3399　(東北地区) 秋田：0188-24-7000　青森：0177-22-5731

MSX・FAN 1988 JANUARY 1月号
昭和63年1月10日発行
第2巻第1号(通巻10号)
第三種郵便物認可
発行人 山下辰巳
編集人 山森尚
発行 株式会社徳間書店
編集 徳間書店インターメディア株式会社
〒105 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231(代)
〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(代)
特別定価390円

ふたつのソフトを、新たに同時発売!! アシュギーネ

AshGuine

パナアミューズメントカートリッジ対応 S-RAM

▼この広告のソフトはMSX2用です(RAM64K・VRAM128K)

パナアミューズメントカートリッジでデータ互換して、必殺アイテムが使える。
SW-M001 標準価格3,800円

復讐の炎
©1987 CMらんど/MATSUSHITA/㈱マイクロキャビン

第3弾 こちらはアクションRPGアドベンチャー
マップサイズは驚異の240画面。タテヨコに高速でスクロールします。敵シンボルに接触すると、画面はたちまち戦闘シーンに。凶暴、複雑な敵キャラ。コンタクトモードで情報がつかめます。
アシュギーネ「復讐の炎」(マイクロキャビン)
SW-M003 標準価格6,800円

虚空の牙城
©1987 CMらんど/MATSUSHITA/T&ESOFT

第2弾 こちらはスーパーアクションアドベンチャー
ホラー映画顔まけの恐怖の戦闘シーン。剣を刺すと、敵キャラは血しぶきを上げる。超デカキャラも出現する、複雑な階層構造の6ステージ180画面の大興奮。必殺の制御球を操り敵を倒そう。
アシュギーネ「虚空の牙城」(T&Eソフト)
SW-M002 標準価格6,800円

あのA1を超えて、A1mkII。

(NEW)

POWER PAD FS-JS221

●便利な独立10キー
●迫力の連射式パワーパッド

Panasonic A1 MKII (NEW)

パナソニックが連れてきたすごいヤツ。あのA1に後継機が誕生しました。由緒正しきアソビの血を引くパナソニックA1MKII。連射式パワーパッドがついたから、さらにゲームに強いのです。その上、独立10キーもついて実用性もアップ。ルーレット、ヒットカウンタなどの内蔵ソフトも充実して、こんどもうれしい29,800円。

3.5インチFDDを搭載、漢字ROM内蔵。A1コンポでシステムにしよう。
FS-A1F 標準価格54,800円

パナソニック MSX2 パソコン 標準価格29,800円 FS-A1MK2

▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ 情報機器部 MXF係まで。 MSXはアスキーの商標です。

心を満たす先端技術——Human Electronics

松下電器産業株式会社

©徳間書店 1988 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 12089−1